

# МАГАЗИН ИГРУШЕК

БЛЕСК  
СИМУЛЯТОРОВ  
НИЦЕТА



4 601357 000055

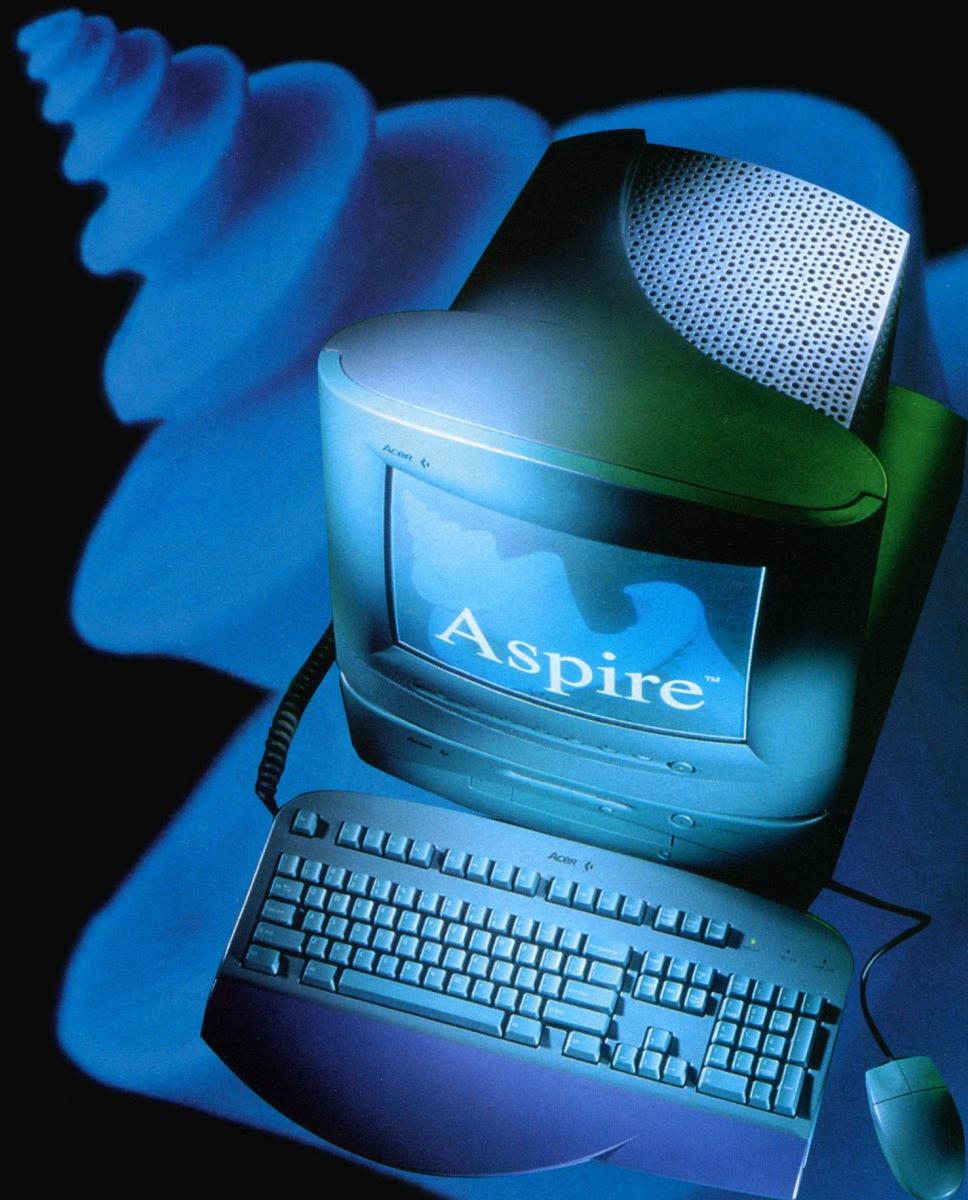
# Aspire

Красота формы  
Совершенство функций

“Модель Aspire фирмы Acer – на сегодняшний день самое выдающееся явление в компьютерной отрасли.”

“EDGE: Work-Group Computing Report”

11 сентября 1995, том 6, № 277, стр. 25 (1)



- Центр телекоммуникации
- паутина компьютерных сетей
- расчет семейного бюджета
- мир компьютерных игр
- самый терпеливый учитель
- видео и аудио проигрыватель
- самый стильный дизайн
- управление голосом

ВСЕ ЭТО ВМЕСТЕ -  
ДОМАШНИЙ КОМПЬЮТЕР  
Aspire



Acer

ACER COMPUTER INTERNATIONAL CIS: (095) 258-4401 (ФАКС В МОСКВЕ); (4232) 26-24-97 (ФАКС ВО ВЛАДИВОСТОКЕ)

ALSI Алматы (3272) 61-20-73	AREOPAG Бишкек (3312) 44-50-26	CIT Находка (42366) 5-7857	CompuLink Москва (095) 931-9439	Kami Москва (095) 948-3606	Lamport Москва (095) 125-1101	Lanck Москва (095) 444-3154	Lanck С. Петербург (812) 110-6464	Nuron Ташкент (3712) 67-85-87
-----------------------------------	--------------------------------------	----------------------------------	---------------------------------------	----------------------------------	-------------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------------	-------------------------------------

Acer and the Acer logo are registered trademarks of Acer Inc. Intel Inside, Pentium and Pentium Processor are the trademarks of the Intel Corporation. Other company's product names are used herein for identification purposes only, and are trademarks of their respective companies.

**ДНЕВНИК ИГРОМАНА**

Сюжеты (это было, было...) / 2

**В ОЖИДАНИИ ИГРЫ**

Продолжение следует... / 3

Новости / 4

**PC\СИМУЛЯТОРЫ**

Блеск и нищета мортиса / 15

**PC\СИМУЛЯТОРЫ\ГОНКИ**

Просто монстры / 17

**Monster Truck Madness****PC\СИМУЛЯТОРЫ\ВАЛЕРИЙ ПАЛЬЧ**

На страже завоеваний социализма / 19

**Hind****PC\СИМУЛЯТОРЫ\ГОНКИ**

Герои виртуальной грязи / 22

**NetworkQ Rally****PC\QUEST**

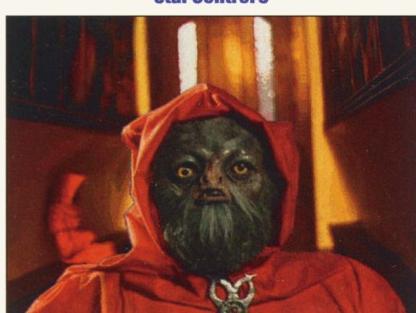
Лицо врага / 24

**PC\QUEST\ДИКИЙ ЗАПАД**

Однажды в Аризоне, или Охотник за черепами / 26

**Three Skulls of the Toltecs****PC\QUEST\НО ПАСАРН!**Подозреваются пришельцы / 30  
Солошен к игре The Pandora Directive (A Tex Murphy Interactive Movie)**The Pandora Directive****PC\QUEST-АРКАДА\АНАМНЕЗ**

По следам Роджера Вилко / 36

**Star Control 3****PC\ВПРОК\ГВОЗДИ**

Quake как загадка / 38

**Quake****PC\RPG\МУКИ СОВЕСТИ**

Спасение Альбиона / 46

**Albion****PC\STRATEGY\WARGAME**

О Close Combat'е замолвите слово / 49

**PC\STRATEGY\WARGAME\ПОЗАДИ РЕДМОНД**

Победа и поражение / 51

Microsoft и стратегии: первый блин комом?

**Close Combat****PC\STRATEGY\СОЛДАТЫ УДАЧИ**

Замадни, или Особенности национальной охоты в интернациональных интригах / 52

**Jagged Alliance: Deadly Games****PC\STRATEGY\WARGAME\В РУЖЬЕ!**

Хотят ли Americans войны? / 56

**Age of Rifles: 1846-1905****PC\STRATEGY\ВЕЙСМАНИЗМ-МОРГАНИЗМ**

Сказки дедушки Менделя / 58

**Gene Wars****PC\АРКАДА\ DARK SIDE OF THE MOON**

Неутомный / 60

**Crusader: No Regret****PC\АРКАДА\ПОДВИГ РАЗВЕДЧИКА**

Голова в дыре / 64

**Time Commando****PC\3D-ACTION\ПОЛЕТ-БЛЮЗ**

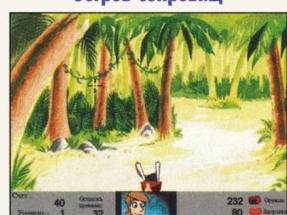
Вкус смерти на излете / 66

**"Русская рулетка"****PC\ЦВЕТЫ ЖИЗНИ\ЖИВАЯ КНИГА**

Милая падчерица / 74

**"Золушка"**

Пятнадцать человек на сундук мертвца / 75

**"Остров сокровищ"****PC\ЦВЕТЫ ЖИЗНИ\QUEST**

Резьба по русскому дереву / 76

**"Алмазный птак"****ИГРОВОЕ ЖЕЛЕЗО**

Джойстик в авиационных очках и с шотганом в автомобиле / 77

Тестовая лаборатория "Магазина игрушек" берется за палки (окончание)

CD-ROM'ы, которые мы выбираем / 82  
Тестовая лаборатория "Магазина игрушек" учится считать до 12-ти**SONY PLAYSTATION\QUEST-ACTION**

В темноте / 88

Солошен к игре Resident Evil (прогулки с Крисом Рэдфилдом)

**Resident Evil****SONY PLAYSTATION\СПОРТ**

Сокровенное знание / 92

**NBA in the Zone****SATURN\АРКАДА\ВСЕХ ПЕРЕРЕЖУ!****ВСЕМ КР...**

Мечом и ножиком / 94

**Shinobi X****SATURN\АВИАСИМУЛЯТОРЫ\SHOOT'EM UP!**

Чудеса на виражах / 95

**Wing Arms****МАГАЗИН ИГРУШЕК**

#9`1996

Над номером работали:

Игорь Исупов (главный редактор), Гамлет Маркарян (дизайн, верстка), Виктор Жижин (дизайн обложки), Светлана Биневская (реклама)

Адрес редакции: 119517, Москва, а/я 9

Телефоны: (095) 232-2261, 232-2263

Факс: (095) 956-1938

E-mail: versh@online.ru

Fido: 2.5020/312.7

Учредитель: АО "Магазин игрушек"

Издатель: издательский дом "Компьютера"

Журнал зарегистрирован Комитетом РФ по печати, свидетельство № 013015

Подписной индекс: 72904 (Объединенный каталог ФССП РФ "Российские и зарубежные газеты, журналы, книги, учебники")

**УПОМИНАЕМЫЕ В НОМЕРЕ ИГРЫ:**

"Алмазный птак"	76
"Золушка"	74
"Остров сокровищ"	75
"Противостояние"	4
"Русская рулетка"	66
A-10 Cuba	10
Age of Rifles: 1846-1905	56
Albion	46
Birthright: The Gorgon's Alliance	10
Close Combat	51
Crusader: No Regret	60
Diablo	6
Fable	12
Fly Fishing	13
Gene Wars	58
Hind	19
Hunter Hunted	7
Hyperblade	10
Jagged Alliance: Deadly Games	52
Joe Blow	13
Lords of the Realm 2	7
Monster Truck Madness	17
NBA In the Zone (Sony PlayStation)	92
Netstorm	10
NetworkQ Rally	22
Onside	12
Planetfall 2	12
Quake	38
Resident Evil (Sony PlayStation)	88
Shinobi X (Sega Saturn)	94
Siege	12
Space Trading	8
Star Control 3	36
Star System	12
The Mask of Eternity	13
The Pandora Directive	30
Three Skulls of the Toltecs	26
Time Commando	64
Tomb Raider	12
Wing Arms (Sega Saturn)	95
X-Com 3: Apocalypse	13

**РЕКЛАМА В НОМЕРЕ:**

Acer	2 стр. обл.
Lampart	4 стр. обл.
Megatrade	79
Multimedia Club	3 стр. обл., 96
Sony Computer Entertainment	91
VK Ltd.	78
"Амбер"	11
"Бука"	28-29, 63
"ВидеоГиги"	93
"Виртуальный киоск"	14
"Дока"	9, 21, 33
"МультиМедиа Технологии"	73
"Никита"	41
"Новалийн"	92
"Пирит"	81
"Питер"	5
Радио "Станция" (106.8)	45

# Сюжеты (это было, было...)

Всем хороши современные компьютерные игрушки, особенно если вспомнить такое близкое — 4-5-летней давности — прошлое. И *графика* сегодня не в пример... да что сравнивать — разве EGA "кисть давала"! И звук не чета "классическому" PC-скриптерному (иной раз ловишь себя на крамольной мысли: а стал бы ты играть в тот же WarCraft, если бы вместо 32-битной звуковой карты и родных колонок Jazz Hipster звук пронирался сквозь мембрану-угольный-порошок — или чем он там напичкан? — внутреннего компьютерного динамика? Вопрос нешуточный...).

Что идет дальше, если вспомнить "рейтинговую" плашку "МИ"? Сюжет, а за ним прямиком самая интересная штуковина по имени "интересность", которая, на мой, конечно же, чисто субъективный взгляд, сюжетом и обусловливается. *Процентов на 85*. А то и больше...

Так вот. Как старый "ностальгер", спешу вам заметить, что раньше (скажем, когда "девушка" считалась не средством, а токмо роскошью) сюжеты и базовые идеи компьютерных игрушек, не в пример нынешним, были и увлекательней, и продуманней, и разнообразней. Только вы пока не спорьте — потом пикнироваться будем, сначала давайте все-таки помянем, что это были за сюжеты. После чего, глядишь, вся охота *опровергать* улетучится. Итак...

(К слову, даже не впадая в мемуаристику, легко догадаться, почему сюжеты были вкуснее. Когда графика была кривой, а звук никаким, чем следовало подогревать интерес играющих масс? Вот-вот, им.)

С чего бы начать?.. Да хотя бы с *Mech Warrior!* Пример образцово-показательный. Нет, речь не о MW 2, игре неплохой, но все же немножко *уставшей*, а о первой части игрушки. Вы помните, что выполнение миссий в MW было вовсе не самоцелью, а лишь путем к заветной цели? Вы все, конечно, помните! Целью же игры было найти пропавшую семью. Для чего предлагалось попробовать свои силы в прохождении настоящего quest'a — трепаться в барах со случайным и причастным народом, выясняя координаты различных планет, читать газеты, собирать информацию иными способами. Но кто же будет водить компанию с "голотанником"? Оттого многие молчали, как партизаны на допросе... пока вы не искали их "зелеными". Короче говоря, чтобы чего-нибудь добиться, требовались деньги, положение...

Путь к успеху — дело потное и опасное: мотаясь по Галактике, герой рад служить кому угодно, выкладываться, выполняя миссии, направленные против недружественных домов, тем самым получая награды у одних и становясь смертельным врагом других. Помнится, перед миссией можно было даже ТОРГОВАТЬСЯ за сумму вознаграждения в случае успеха. На гонорары вы покупали новых роботов, собирали команду; окрепнув, могли осуществлять более сложные и, следовательно, высокооплачиваемые задания. И лишь затем позволялось приступать к исполнению ключевой цели!

Что, друзья, неужели вы можете назвать мне что-то подобное, оперируя названиями пары последних лет? Quest'ы, да, есть, симуляторов тоже пруд пруди, но почему-то никто не рискует сегодня объединять их в одно целое.

Идем дальше. Станция "Battle Tech". Умопомрачительный сюжет! Герой, то есть вы, учится на пилота военного робота. Но с деньгами проблема. Зато в любимом городе множество магазинов, мэрия, музеи, банк... О банке вообще особый разговор. Имея на то желание, вы можете положить свои денежки на один из трех вкладов, различающихся по степени риска (придется выбирать: надежность

и относительно низкие проценты, либо баснословные проценты, но зато никаких гарантий). Итак, вы постигаете курс наук, пытаясь одновременно заработать, но тут на город нападают враги, и он в одночасье превращается в руины. Ваша цель — найти секретный истребитель, построенный вашим отцом, с помощью которого вы сможете вынести главную неприятельскую базу.

Так начинается путешествие по безграничной карте, герой общается с публикой, заглядывает в другие города; в конечном итоге он набирает команду и бьется (причем не динамически, а стратегически) с роботами противника; одержав викторию, вы имеете возможность забрать робота-пленника с собой и "отремонтировать" его в ближайшем городе — на каждого железного можно навесить кучу многообразного оружия. Но не только. Кое-где, имея деньги, герой (герои) может принять участие в гладиаторских боях на арене; либо опять-таки отнести свои капиталы в банк; либо, вспомнив о старом добром времени, продолжить грызть грани науки, так как любой член вашего коллектива имеет не только характер, но и определенные навыки, поддающиеся совершенствованию... Много ли сейчас игрушек, в которых так симпатично сочетались бы стратегия, RPG, квест? Таких нет вовсе. Хотя прошло аж 7 лет.

А теперь коснемся других, так сказать, более демократичных жанров.

**Death Track.** Игра хоть и была первой, но до сих пор, определенно, остается лучшей в своем роде. Почему? Отвечаю вопросом на вопрос: что самое главное в подобных игрушках? Свобода выбора! В Death Track'e вы не только можете выбрать себе машину, но и на заработанные в заездах деньги оснастить ее практически любым оружием (три десятка наименований)! И если бы только оружием. При желании можно заменить какую угодно часть авто, будь то двигатель, подвеска, покрышки... Это факт, что такого разнообразия не было до сих пор ни в одной аналогичной игре. (В том же Hi-Octane'e всего два вида оружия и совсем ничего для модернизации машины...)

А какие идеи расцветали! К примеру в *Mad TV* играющий являлся менеджером одного из телевизионных каналов. Он мог покупать фильмы, создавать собственные передачи, составлять сетку вещания на каждый день, приобретать новые трансляционные антенны в разных точках страны, чтобы увеличить аудиторию канала. И снова — все это не самоцель. Важно было другое — добиться любви прекрасной репортерши: вы могли делать ей подарки, приглашать девушку в свои программы... Имелись и соперники — менеджеры других каналов, также положившие глаз на вашу очаровательную пассию. Кого же она в конце концов выбирала? Естественно, того, чей канал оказывался лучшим!

Не хотите ли попробовать себя в роли... врачи-убийцы? Неужели хотите? Пожалуйста, **Life & Death.** Игрок, он же лекарь, имеет дело с самыми разнообразными пациентами. Сначала диагноз (желательно, правильный), лечение потом. Скажем, если у больного аппендицит, придется делать операцию. А операция (очень подробно, учтено все!) — вещь такая: одно неточное движение — и пациент... увы... я не хотел... Вас, впрочем, не нападут, просто лишний раз наставят на путь истинный, поведав, в чем состояла ошибка. После чего вновь отправят эскулапствовать.

Играющему в *Street Rod* предлагалось взять да и обогнать неких "дорожных королей" — очаровательную парочку, рассекающую на сверкающем черном "корvette". Нет, не на той развалюхе, что

была куплена во время последнего отпуска. Отнюдь. Для того чтобы разжиться деньгами и собрать поистине мощный автомобиль, вам необходимо, заключив пари с многочисленными водителями, попробовать "сделать" их на короткой или длинной трассе. Выигравший, естественно, получает все. Можно даже поспорить на машину... Последних может быть сколько угодно, и каждую вы вольны улучшать, покупая всевозможные двигатели, подвески и т.д. Авто можно разукрашивать во все возможные цвета и облекать самыми экзотическими наклейками.

**Jones in the Fast Lane.** Сюжет едва ли не из жизни (что, согласитесь, всегда привлекает). Ваша цель — за полгода достичь определенного уровня образования, благосостояния, занять приличную должность. В общем, как говорил товарищ Горький, надо выбраться в люди... В игре воспроизведен целий город. Тут тебе и закусочки "Макдональдс", и банк, и фабрика, и университет, и магазины... Вы должны распределить свое время так, чтобы успеть все. Нужно ходить на работу, учиться... Занятия, естественно, стоят денег, однако получить приличную работу нельзя, если вы не имеете соответствующего диплома. И чем образованней вы будете — тем больше у вас шансов сделать карьеру (а карьера это что? верно, это материальное благосостояние, что прекрасно отражено в игре). Да! Нельзя забывать и про хлеб насущный: не поев несколько дней, герой запросто может угодить в больницу...

Но верх сценарной мысли воплотился, на мой взгляд, в политической игре *Floor-13*. Вы — президент, на носу — выборы. Некая организация пытается вас дискредитировать, но и вы не беспомощны: в короткие сроки нужно провести расследование и выявить, кто стоит за всем этим безобразием, кому выгодно ваше поражение? Средства, которыми располагает наш герой, поистине президентские: дезинформация, обыск, убийство, внедрение, погром, арест, преследование, пытки... Короче говоря, пришел, применил, выявил, победил. И это вовсе не quest, а чистейшая управляемая игра с политической подоплекой!

Вспоминая, никак нельзя пройти мимо интерактивных игр-фильмов. В качестве характерного примера возьмем хотя бы *David Wolf: Secret Agent*. Здесь, конечно же, не было ни навороченного видео, ни крутого звука, зато имелось такое разнообразие возможных действий, какого автор этих строк позже не встречал нигде. Вы летали на дельтаплане, мчались на военной машине, пригнали с парашютом и даже... пилотировали настоящий истребитель! Кроме того, все эти симуляторы были выполнены в настойчивой трехмерной — и очень неплохой — графике! Фильм представлял собой череду статичных картинок-фотографий с подписями, после чего, с окончанием сюжетного промежутка, управление переходило в ваши руки. *Secret Agent* обладал отменным сюжетом, а в съемках принимали участие "всамделишные" актеры. Вот почему прохождение этой игрушки многие смело приравнивали к просмотру настоящего кино. А ведь SA была создана тогда, когда о "мультимедиа" еще слыхом не слыхивали...

Мне остается упомянуть о последнем повороте темы: на то же время пришли самые интересные в сюжетном плане продукты почти всех сегодняшних лидеров игровой индустрии. Та же *MicroProse: Civilization, Pirates!, Railroad Tycoon...* Позже "микропроизводители" пошли правильной дорогой, выпустив качественные ремейки, но факт остается фактом — ничего лучшего по замыслу и сюжету мы от них так и не увидели. С чего бы это?..

— Петр Давыдов

АЛЕКСАНДР ВЕРШИНИН

# ПРОДОЛЖЕНИЕ СЛЕДУЕТ...

МАТРОС ПОСЛЕ ДОЛГОГО ПЛАВАНИЯ ВРЫВАЕТСЯ В КАБАК:

- БАРМЕН, КРУЖКУ ПИВА, ПОКА НЕ НАЧАЛОСЬ!
- УДИВЛЕННЫЙ БАРМЕН НАЛИВАЕТ. МОРЯК ЗАЛПОМ ВЫПИВАЕТ.
- БАРМЕН, БЫСТРЕЕ ЕЩЕ ОДНУ, ПОКА НЕ НАЧАЛОСЬ!
- БАРМЕН, ХМУРЯСЬ, НАЛИВАЕТ.
- ДА БЫСТРЕЕ ДАВАЙ, ПОКА НЕ НАЧАЛОСЬ!
- БАРМЕН ОСТАНОВЛЯЕТСЯ И ПОДОЗРИТЕЛЬНО СПРАШИВАЕТ:
- А ДЕНЬГИ ГДЕ?
- НУ ВОТ, НАЧАЛОСЬ!

А стоит ли делать продолжение? Разумеется, ни один из издателей таким вопросом не задается.

Примеров тому множество. Удачные голливудские боевики превращаются в полнометражные мультфильмы, которые затем деградируют до многосерийных анимационных мыльных опер. Каждый, кто сталкивался с феноменом "многосерийности", скажет, что если первая серия была неплоха, то вторая обязательно будет. Причем продолжение во многих случаях лучше, чем оригинал. А вот когда появляются часть третья, четвертая, пятая... — их можно... в общем, вы поняли.



Примерно такая же ситуация сложилась в индустрии компьютерных игр. Ничего противоестественного: люди занимаются бизнесом, пытаются "добыть" на клея насыщенный ("мерцедес" насыщенный, бассейн с подогревом насыщенный — нужно отметить крестиком или ногликом). Рассмотрим идеальный случай, в котором живут и здравствуют два типа издателей. Первого назовем г-н Добросовестный, второго — г-н Корыстный.

Добросовестный со всей, свойственной только ему заботливостью следит за тем, каким его продукт попадет на прилавки. В случае успеха первой части, вторая, вероятнее всего, выйдет нескоро. Этот издатель дождется, пока интерес к игре не утихнет, собирает все положенные награды, выслушает благодарственные звонки почитателей, а также собирает письма с вопросами и предложениями. Прочитав их все и выдав в "Интернет" кучу FAQ'ов, он обсудит с командой разработчиков, что нового они смогут привнести в продукт, что было сделано на высшем уровне, а что упущено. Продолжение будет создаваться очень тщательно, практически с нуля. Обычно разрабатывается новый engine, заново переписывается большинство алгоритмов, претерпевает изменения игровая идея. Одним словом, стоит очень непростая задача, один из нюансов которой заключается в том, чтобы, выделив выигрышные моменты прежнего хита, всплыть из него во второй части, добавив некоторые свежие опции, которые позволят sequel'у не только не потерять старых поклонников, но и привлечь новых.

К сожалению, компаний, могущих так "роскошествовать", — считанные единицы. Все они очень известны и, что главное, имеют солидные фонды, а значит, могут позволить себе солидную паузу. Великолепным образчиком такого предприятия, без сомнения, является id Software. Сколько игрушек они выпустили? Не считая shareware в самом начале их карьеры — Wolfenstein 3D, DOOM и Quake. То же самое касается Blizzard'a: Warcraft и Warcraft 2. Последняя фирма даже больше подходит в качестве идеального "г-на Добросовестного". Опубликовав две части сверхпопулярной игры, они нашли в себе силы отказаться от "мыловарения" и занялись новыми проектами. Въедливый читатель ядовито заметит: "А как же Warcraft?" Однако никто еще точно не знает, какой именно будет эта игрушка.

В свою очередь, великолепная id Software успешно сочетает в себе черты обоих вышеупомянутых типов. Каждый раз создавая очень качественный, кардинально выделяющийся продукт, фирма ухитряется параллельно выпускать кучи мини-продолжений, ничем не отличающихся от оригинальной версии. Тем не менее

они знамениты и, что удивительно, абсолютно не раздражают покупателя. Уметь надо!

Господин Корыстный такого очарования не имеет. Его главная забота в следующем: если игра хороша, то продолжение должно выйти немедленно. Куй железо, не отходя от кассы! И часть (n+1)-я в спешке выпускается. Обычно под тем же названием, с тем же engine'ом и сюжетом. Различаются только картинки на упаковочной коробке, сценарии (эпизоды, уровни) и их названия. Результат: игра никого не интересует, и title теряет свою магическую силу. А ведь опытные люди прекрасно знают, что сделать имя — как фирме, так и продукту — хоть и тяжело, но критически важно. И если оно все-таки заработано, потребитель будет реагировать в первую очередь на известное имя, товарный знак (свообразный знак качества, если по-русски), а вовсе не на игру. Впрочем, подразумевается, что "нечто" под этим именем должно быть хорошо.

Счастливы, талантливы и обеспечены те, кто не может обмануть ожиданий поклонников. Те же, кто сделать такое в силах, пытаются поскорее продать как можно больше однотипного товара. *Пока не началось!*

(Естественно, что в действительности описанного выше идеального деления не существует. Просто каждая фирма обладает и тем, и другим качеством в большей или меньшей степени.)

Так что же ожидает нас в ближайшее время? Вторая половина 1996-го очень богата на продолжения хитов недалекого прошлого. Некоторые изданы, но большинство лишь готовятся. Из тех, что уже вышли, самыми известными, несомненно, являются Arena 2: Daggerfall, Crusader: No Regret, Star Control 3, Jagged Alliance 2: Deadly Games. Все игрушки, кроме первой, успели попасть в нынешний номер нашего журнала, и из рецензий хорошо видно, что только некоторые из них являются настоящими sequel'ами. Об этом, кстати, легко судить по названию: немного измененное имя приобретают те игры, что опубликованы "по следам" хитов. Обычно они создаются в расчете на тех, кто не наигрался в "оригиналы". В этот ряд, безусловно, становятся и Crusader, и новый Jagged Alliance. Продукт от Bethesda, Daggerfall, использует ту же идею создания необыкновенного фэнтези-мира, в котором игрок может просто жить. Новый engine и дополнительные возможности игры позволяют нам с полным правом отнести ее к "настоящим" продолжениям.

Что касается SC 3, то это типичная попытка использования "товарного знака". Широко известная игра "ковалась" без всякого участия своих истинных авторов, в силу чего почти начисто утратила обаяние. Зна-

комые имена и названия, как и предполагалось, включают старых фанатов, но атмосфера уже не та...

Авторы MechWarrior 2: Mercs, ловко меняя сценарий, роботов и пейзажи, умудряются в четвертый раз подряд (после оригинального MechWar 2, sequent-диска к нему и Win-версии) продавать симулятор, созданный на одном и том же engine'e. Правда, на этот раз "творцы", устыдившиеся собственной наглости, наложили новые текстуры на роботов и окружающий мир. По сообщениям западных коллег, Mercs станет последней игрой с названием MechWarrior, которую выпускает фирма Activision. Лицензия на это наименование была успешно продана на сторону, и MechWarrior 3 будет издан кем-то другим.

Теперь о недалеком и обязательно светлом будущем. До начала 1997 года игроков ожидает множество сюрпризов. Практически завершены Syndicate Wars от Bullfrog и Lords of the Realm 2 от Sierra. Эти стратегические игры будут использовать абсолютно новые engine'ы, а также содержат немало новшеств для тех, кто играл в предыдущие части.

C&C Red Alert от Virgin очень широко рекламирован и в представлениях не нуждается. Достаточно сказать, что наконец-то фирма сменила разрешение 320x200 на 640x480. Кроме того, ожидается великое разнообразие типов отрядов — как наземных, так и воздушных с морскими.

Любителям "чистой" стратегии, вероятно, придется по вкусу Mindscape'овские Steel Panthers 2.

Но самый богатый улов у поклонников симуляторов. Фирма NovaLogic разродилась, наконец, давно обещанным Comanche 3. Неудачный Armored Fist 2 также получит продолжение. Interplay выпускает JetFighter III. Любители сумасшедших гонок могут слать восторженные телеграммы в адрес Virgin: грядет Screamer 2. Кроме того, на выходе Destruction Derby 2 от Psygnosis. Origin выпускает долгожданный Privateer 2 на усовершенствованном engine'e от Wing Commander'a, а самая известная космическая мыльная опера с уходом своего создателя сменила название: теперь это Kilrathi Saga. И она, что характерно, близка к релизу.

Из давно обещанного, с помпой рекламированного, но постоянно отсрочиваемого должны появиться Master of Orion 2 и Lands of Lore 2. Последняя игра "голова" к выпуску уже два года, но, по странному стечению обстоятельств, все еще не... Может, хоть на сей раз? Увидим. И будем терпеливо ждать.

Ну а какими будут эти продолжения — настоящими или... — решать скорее всего будете вы. Без наших подсказок.

Вид сверху на поле боя напоминает тот же C&C, но великолепная, педантично детализованная SVGA-графика заставляет устыдиться авторов вышеупомянутого забургского продукта. До мельчайших деталей прорисованы все объекты и модели техники. Несмотря на то что юниты, на наш взгляд, выглядят несколько мелкотравчато, наблюдать за игрой очень

ждет компания "Дока", всегда отличавшаяся отменным вкусом и четко улавливающая коньюнктуру игрового рынка. Что сейчас наиболее популярно в играющем народе? Верно, realtime-стратегии. Так получите: "Противостояние", новый wargame в реальном времени от фирмы "Русские игры", издаваемый зеленоградской компанией "Дока", которая и представила в наше распоряжение альфа-версию игрушки.

Исполнение — в лучших традициях жанра: уроки Command & Conquer не прошли для создателей даром. Дело происходит во время Второй мировой, она же Великая Отечественная. Играющий волен встать на сторону того или иного участника сражений: хотите порадовать матушку России — командуйте бесстрашной Красной Армии, нет — пополните ряды фашистов (это даже любопытно! сумели ли авторы абстрагироваться от очевидных для всех и каждого россиянина предпочтений, и наградить оккупантов достойным AI?). В любом случае задача одна — предпринять серию грамотных боевых операций, которые несомненно приведут к победе.

Итак... В вашем распоряжении полный набор самых эффективных наземных войск того времени — от пехоты до тяжелых танков и знаменитых "Катюш".



приятно. Управление осуществляется, что называется, интуитивно, и главное — не заставляет переучиваться "стратегов" со стажем (и слава богу, вздохнули мы дружно, хватит быть "родиной слонов", традиции надо уважать): левая мышиная кнопка выбирает (возможен выбор сразу нескольких отрядов), а правая либо указывает цель, либо конечную точку маршрута. Для тех, кто с подозрением относится к "грызунам", сделана удобная панель а-ля Warcraft, на которую выведены те же функции. В то же время стрелки на клавиатуре позволяют скроллить экран, что неплохо дополняет "мышиную визию".

Более всего "Противостояние" отличается от стандартных "аркадных" стратегий своей подчеркнутой реалистичностью. Как это ни удивительно, в вверенном вам квадрате вы не найдете ни фабрик, массово производящих пехоту и бронетехнику, ни

## Взгляд номер раз

Их еще нет, но о них говорят: кто-то видел "дему", кто-то даже играл в нее (если, конечно, демо-версия была "играющей"), кто-то удастся чести быть официальным тестером (что бегало, летало, взрывалось, стреляло или отмачивало на экране шутки, альфа- или бета-версия, — не суть важно)...

Неизвестны пути компьютерных игр в России. Особенно тех, что еще не вышли, не получили окончательного вида, хотя довольно адекватно отражают достоинства и недостатки будущего продукта: основной поток "дем" с прочими "алфаветами" приходит по пиратским каналам; что-то, правда, с некоторым "натяжком" и далеко не всегда дают разработчики и издатели — понятно, что более всего это относится к отечественным производителям (западные нас замечают пока слабо); реже компакт-диски с пререлизовыми игрушками оказываются в редакции прямиком с каких-либо выставок по "родной" тематике. Так было и в этот раз: почти все "первые взгляды", отчет которых следует за этим коротким "интро", сделаны по рекламным CD, попавшим к нам с осенней лондонской выставки ECTS...

Думается, эти коротенькие рецензии способны создать живое и из первых рук представление о ждущем своего издательского члена игрушке, хотя стоит предупредить еще раз: ни сам — галопом по Европам — жанр лаконичного отзыва, ни степень готовности рассматриваемого продукта не предусматривают так обожаемой нами глубины и перемывания всех kostочек. А потому... потому это действительно лишь первый взгляд. Аминь.

## 22 июня, ровно в четыре часа...

"Противостояние" ("Дока", "Русские игры"). Вас удивляет русскоязычное название игрушки? Пора бы привыкнуть: худо-бедно, но процесс пошел, и уже вряд ли его что-либо остановит. Это лишний раз подтвер-

**Материалы рубрики подготовлены**  
**Александром ВЕРШИННЫМ** (руководитель группы интернет-экспертов),  
**Алексеем ПЛАТОНОВЫМ**, **Петром ДАВЫДОВЫМ** и **Александром ЕЖИНЫМ**, выходившими на связь с Internet через московскийузел компании "Совком Телеком" (проект "Россия-Он-Лайн")

# СЕРИЯ КНИГ

ПИТЕР™

*Эти книги  
ценят тот,  
кто минутам  
знает счет*

компьютерное  
руководство  
для современных  
людей

Знаменитая серия  
OSBORNE/McGRAW-HILL  
**FOR BUSY PEOPLE**  
переводится  
на русский язык!

# ДЛЯ ЗАНЯТЫХ



[HTTP://WWW.PITER-PRESS.RU](http://WWW.PITER-PRESS.RU)

ДЛЯ ОПТОВЫХ ПОКУПАТЕЛЕЙ:  
В МОСКВЕ: (095) 235-5583 (ТЕЛ./ФАКС)  
В С.-ПЕТЕРБУРГЕ: (812) 294-5465 (ТЕЛ./ФАКС)

ДЛЯ РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ:  
В МОСКВЕ: (095) 235-5583 (ТЕЛ./ФАКС)  
В С.-ПЕТЕРБУРГЕ: (812) 248-4872 (ТЕЛ./ФАКС)

местных HQ, если, впрочем, не считать за таковую деревню Гадюкино или железнодорожную платформу Нижняя Глухомань, в окрестностях которых и разворачиваются события. Размещенная на экране техника — это все, чем вам придется распоряжаться в течение игры. Подкрепления возможны, но они как правило случаются у более везучего, нежели вы, противника. Но чудеса в игре все-таки есть: эти са-



мы подкрепления имеют неприятную привычку возникать буквально из ниоткуда, причем большущей разномастной толпой, напоминающей цыганский табор в походе. Тем же оригинальным строем юниты и кочуют. Самое досадное в такой "системе помощи" сторонам состоит в полной неопределенности "фондов" воюющих. Как строить стратегию боя в подобных условиях — немного неясно.



Все отряды обладают исторически достоверными характеристиками, куда входят: скорость передвижения (скорость поворота у пушек), скорострельность и маневренность отряда, а также его боезапас. Да-да, боезапас! "Русские игры" сказали твердое "Нет!" далеким от истины бесконечным патронам и снарядам. Наиболее симпатичным, разумеется,

далюбильные орудия. "Малютка" может спокойно зашвырнуть снаряд на другой конец карты. И попасть! Если, конечно, цель стоит на месте. Как это ни странно, но по движущимся мишням артиллерия иногда мажет: есть о чем подумать создателям C&C.

А вот с AI и тактикой боя дела обстоят несколько хуже. Будем надеяться — пока, ибо есть сильные подозрения, что это объясняется незавершенностью продукта (напомним, мы работали с альфа-версией "Противостояния"). Тем не менее, как уже упоминалось, танки в игре строем (как предписано армейскими законами) ходить не любят. Более того, им не очень-то нравится выдерживать уже созданный игроком строгий строй — скучиваясь, бронированные юниты напоминают свору диких коричневых (немецкие "Тигры") или зеленых (родные тридцатьчетверки) тараканов. Подозрительная тактика боя. Танки налетают всей гурьбой, останавливаются на расстоянии пушечного выстрела и начинают азартно обмениваться с противником огоньком. Видимо, увлекшись, они напрочь забывают уклоняться или даже минимально маневрировать... Что не есть хорошо. Вы, зеленые и коричневые, все-таки не лошади, умнее должны быть, умнее! Внутри, чай, стрелок да командир танка сидят... (В общем, мы желаем разработчикам побольше активных и умелых тестеров, которые не будут стесняться замечать игровые неувязки...)

Впрочем, и в таких суровых условиях можно выработать разумную тактику поведения (голь на выдумки хитра!): наши тестеры предпочитали концентрировать все свои силы в единой Могучей Кучке, предварительно отведя ее в какой-нибудь из углов карты. Так они обеспечивают себе спокойную жизнь, не боясь появления сумасшедшего подкрепления противника прямо в тылу.

Что действительно украшает те две миссии, что нам удалось "щошупать", так это мультифильмы между заданиями, разъясняющие ход войны. Как и сама карта сектора, ландшафт в анимационных вставках прорисован до мельчайших подробностей, не говоря уж о технике. Кажется даже, что и в игре, и в промежуточных роликах используются одни и те же объекты, что не может не радовать.

Подводя жирную красную черту под всем сказанным, необходимо заметить, что "Противостояние" — это первая отечественная игра данного жанра. Известный Total Control тоже стратегия, но стратегия "чистая", в отличие от продукта "Русских игр". А для первой попытки игра, даже в альфа-варианте, предстает в очень симпатичном свете. Особенно если принять во внимание превосходный, а главное быстрый SVGA engine, созданный авторами. Идея хороша, и вкупе со всеми высказанными роет contra (contra, впрочем, должна быть более тщательно проанализирована) "Противостояние" может иметь успех не только у нас, но и там, где подобные продукты вовсе не являются новинкой.

#### Дьявол-искуситель

**Diablo** (Blizzard). Пререлиз собирающейся осчастливить нас в октябре игрушки начинается очень и очень скромно. Носо вкусом. Незатейливая заставка ставит любознательного пользователя перед фактом, что сие творение фирмы Davidson, публикуемое небезызвестной Blizzard, уже до официального выхода претендует на звание RPG всех играющих народов и времен (а уж уходящего 1996-го — по-давно).

Чтò можно ответить на подобную наглость?



Да только то, что скромное замечание авторов НЕ ТАК УЖ ДАЛЕКО ОТ ИСТИНЫ.

И в самом деле, Diablo очень и очень любопытно задумана. И, что еще важнее, идея великолепно воплощена в жизнь. По сути дела, это своеобразный гибрид сразу нескольких жанров, и определить, какой из них до-

минирует, довольно сложно. Так что давайте считать ближайшим "родственником" Diablo Origin's Crusader. Хотя бы потому, что продукт Davidson'a поддерживает тот же изометрический вид и пропагандирует ту же идею совмещения аркады с четко прописанным сюжетом. Кстати сказать, оный сюжет сильно смахивает на фэнтези-книгу: оскорбленный в



лучших чувствах герой отправляется мстить за родную деревню, которую, как водится, сожгли вражды силы; неприятель скрывается в подземельях, обожгих злыми людьми и нелюдями. Только герой об этом еще не знает...

Diablo построена по принципу "Подземелье—База". Будучи в мирном городке, вы сможете восстановить силы, поправить здоровье, сбыть добчу и докупить необходимое. После чего надо отправляться на "миссию" — спускаться в подземелье, где и начинается все веселье. Управление осуществляется в основном мышью (наверное потому, что игра идет только под Win'95): вы указываете направление движения героя или же несчастного гоблина (орка, мутанта, скелетона — список велик), которого в данный момент собираетесь хорошенько вздуть. Пожалуй, эта первая игра под Win'95, чья графика по-просту не имеет аналогов. Аналогов по прихожести и тщательности выполнения. Движения персонажей выверены до последней запятой, а про спецэффекты вроде огня, взрывов, также разнообразнейшей магии лучше даже не заикаться — их надо видеть. При смене оружия преображается не только объект, который герой держит в руке, меняется походка персонажа (а ведь мы этого только по походке и узнаем, не так ли, братки?), становятся другими методы применения вновь приобретенного оружия! Впечатляет, знаете ли...

Как и обещала Davidson, все лабиринты в игре гениерируются случайно; случайным же образом проис-



ходит заселение интерьеров всевозможными видами врагов. Это, конечно, не касается ключевых недругов, убийство которых необходимо для выполнения миссии. Новшеством является "ограниченность" котомки героя. В большинстве RPG главным и единственным проклятием профессиональных "несунов" является лимит веса, как на коммерческих авиалиниях не дающий игроку перегрузить себя, но и не накладывающий никаких запретов на количество и размер предметов. Так, во второй "Арене" — см. следующий номер "МИ"! — вы легко можете обнаружить в своем "кармане"... лошадь вкупе с повозкой! Такой трюк с Diablo не пройдет. Если вы не в состоянии поместить в портфельчике коллекцию любимых боевых топоров, извините!

Другим традиционно RPG'шным атрибутом являются личные характеристики игрока. Есть они и в Diablo, не столь многочисленные, как в некоторых игрушках, но есть. Юмор с сатирикой состоят в невозможности использования некоторых видов оружия из-за извините, недоразвитости вашего персонажа. Версия игры, которой мы располагали, содержит только один подземный уровень, поэтому героя не удалось "вырастить" до необозримых высот крутизны; увы, не удалось посмотреть и на более серьезных обитателей Diablo, нежели убогие орки.

Тем не менее "дема" вызвала бурю положительных эмоций, и, можно предположить, что полная игрушка станет хитом. Мгновенно и бесповоротно. Только бы ее не отложили в очередной раз...

**II МОСКОВСКИЙ САЛОН**

**ДиЗАЙН-КОМПЬЮТЕР**

2 - 5 ДЕКАБРЯ 1996  
КРЫМСКИЙ ВАЛ, 10  
ЦЕНТРАЛЬНЫЙ ДОМ ХУДОЖНИКА

Салон посвящен последним достижениям в области компьютерного графического дизайна, моделирования, мультимедиа, новейшим методам решения задач обработки и визуализации информации в машиностроении, архитектуре, дизайне, полиграфии и т.д.

информация об участии по тел.:  
**(095) 932-90-06, 932-90-23**

**КОМПЬЮТЕР**  
Издательский дом

организатор АО "Экспо-парк"

информационный спонсор выставки

## Охотник и дичь

**Hunter Hunted** (Dynamix, Sierra). Аркада была, есть и будет. Всегда! Это аксиома, истина, которую не опровергнуть никому. Добротно и с душой сработанная аркадная игрушка является как раз той штуковиной, что способна дать отдых утомленному от учебы-работы-



семьи мозгов, — ловкость рук и никакого мошенничества. Первым был великолепный Prince of Persia. После него стандартом стали вид сбоку, двумерный engine, довольно «убористая» графика и несложный набор действий главного персонажа: бег, прыжки, подтягивания и удары, характерные именно для аркад такого типа.

Второй «Принц» зафиксировал установленные правила, переведя их в разряд «классических». За них последовали Flashback и Black Thorn с совершенно восхитительной стрельбой, перекатами и абсолютно типическими повадками героев (впрочем, последнее было за-



метно еще в «средневековые» времена Принцев): зрешище красиво вытаскиваемого шоттана затрагивало поставленные струны мужской души.

А теперь суммируйте все это, прибавьте очень красивую SVGA-графику, возможность игры как за человека, так и за монстра, справляясь им на одном компьютере в поединке head-to-head, а также чудесную перспективу обладания пятью различными видами оружия, не считая собственных кулаков (когтей). Звучит заманчиво? Еще бы: компания Dynamix действительно рассталась для своей старой «хозяйки» Sierra. Их новая игрушка Hunter Hunted как раз и есть то самое воплощение геймерской мечты об идеальной аркаде, о которой мы грезим с самого первого «Принца».

Коммерческая версия судя по всему (в частности по пререлизу играющей демоверсии, которой мы располагаем) обещает не только быть, но быть замечательной. Более ста уровней, заполненных ловушками и монстрами, ждут игроков, чья задача — отыскать в этих лабиринтах своего Врага и показать ему где раки зимуют. Если, конечно, получится. Игрок может либо преследовать компьютерную жертву, либо рискнуть схватиться со своим партнёром в поединке — в режиме split screen, разбивающем экран на две части. Героям доступны все вообразимые движения: бег, прыжки, способность карабкаться по стенам, прятаться и даже ползать (!), не говоря уж о применении оружия и кулаком бое. Ну а чудовищ, помимо всего, умеет ползать по потолку!

В первый раз аркадная игра такого типа будет обладать динамическим видом: в зависимости от обстоятельств изображение увеличивается или уменьшается. Более то-

го, игра ушла от двумерных лабиринтов: герой может передвигаться по туннелям «на себя» и «от себя», что делает этапы не только много длиннее, они становятся идеальными для баталей head-to-head. Персонажи Hunter Hunted любопытны своими способностями: более слабый физически почти беззащитен в рукопашном бою с Монстром, почти все оружие которого хоть и примитивно, но очень действенно; зато когда homo sapiens находит любую базуку (упрощенный вариант — пистолет) — ситуация резко меняется. Могучий инопланетянин вряд ли выдержит более двух любовых «встреч» с гранатой из базуки. Таким образом, каждый мечтающий выжить игрок должен выработать специальную тактику поведения, характерную именно для своего героя...

Итак, каков ваш выбор? Станете ли вы охотником, монстром с другой планеты, или отважитесь на роль дичи, местного супермена по имени Джек? Не забудьте, что ваше сражение будет происходить под одобрительный пригляд еще более могучих пришельцев — может быть, удастся добраться и до них?

Системные требования: Pentium, 8 Мбайт RAM, 2-скоростной CD-ROM, SVGA, Win'95.

## Хлеба и драк!

**Lords of the Realm 2** (Impressions, Sierra). Первая часть игры почти не тронула искушенных геймеров.



OM design ©

Дополнительная информация по телефонам  
по электронной почте: info@online.ru

в Москве: (095) 258-4161 в С.-Петербурге: (812) 311-8412 в Владивостоке: (4232) 300021 в Краснодаре: (8612) 528001 в Уфе: (3472) 246249 в Новосибирске: (3832) 119024

в Краснодаре: (8612) 528001 в Уфе: (3472) 246249 в Новосибирске: (3832) 119024

в Краснодаре: (8612) 528001 в Уфе: (3472) 246249 в Новосибирске: (3832) 119024

в Краснодаре: (8612) 528001 в Уфе: (3472) 246249 в Новосибирске: (3832) 119024

в Краснодаре: (8612) 528001 в Уфе: (3472) 246249 в Новосибирске: (3832) 119024

в Краснодаре: (8612) 528001 в Уфе: (3472) 246249 в Новосибирске: (3832) 119024

в Краснодаре: (8612) 528001 в Уфе: (3472) 246249 в Новосибирске: (3832) 119024

в Краснодаре: (8612) 528001 в Уфе: (3472) 246249 в Новосибирске: (3832) 119024

в Краснодаре: (8612) 528001 в Уфе: (3472) 246249 в Новосибирске: (3832) 119024

в Краснодаре: (8612) 528001 в Уфе: (3472) 246249 в Новосибирске: (3832) 119024

в Краснодаре: (8612) 528001 в Уфе: (3472) 246249 в Новосибирске: (3832) 119024

в Краснодаре: (8612) 528001 в Уфе: (3472) 246249 в Новосибирске: (3832) 119024

в Краснодаре: (8612) 528001 в Уфе: (3472) 246249 в Новосибирске: (3832) 119024

в Краснодаре: (8612) 528001 в Уфе: (3472) 246249 в Новосибирске: (3832) 119024

в Краснодаре: (8612) 528001 в Уфе: (3472) 246249 в Новосибирске: (3832) 119024

в Краснодаре: (8612) 528001 в Уфе: (3472) 246249 в Новосибирске: (3832) 119024

в Краснодаре: (8612) 528001 в Уфе: (3472) 246249 в Новосибирске: (3832) 119024

в Краснодаре: (8612) 528001 в Уфе: (3472) 246249 в Новосибирске: (3832) 119024

в Краснодаре: (8612) 528001 в Уфе: (3472) 246249 в Новосибирске: (3832) 119024

в Краснодаре: (8612) 528001 в Уфе: (3472) 246249 в Новосибирске: (3832) 119024

в Краснодаре: (8612) 528001 в Уфе: (3472) 246249 в Новосибирске: (3832) 119024

в Краснодаре: (8612) 528001 в Уфе: (3472) 246249 в Новосибирске: (3832) 119024

в Краснодаре: (8612) 528001 в Уфе: (3472) 246249 в Новосибирске: (3832) 119024

в Краснодаре: (8612) 528001 в Уфе: (3472) 246249 в Новосибирске: (3832) 119024

в Краснодаре: (8612) 528001 в Уфе: (3472) 246249 в Новосибирске: (3832) 119024

в Краснодаре: (8612) 528001 в Уфе: (3472) 246249 в Новосибирске: (3832) 119024

в Краснодаре: (8612) 528001 в Уфе: (3472) 246249 в Новосибирске: (3832) 119024

в Краснодаре: (8612) 528001 в Уфе: (3472) 246249 в Новосибирске: (3832) 119024

в Краснодаре: (8612) 528001 в Уфе: (3472) 246249 в Новосибирске: (3832) 119024

в Краснодаре: (8612) 528001 в Уфе: (3472) 246249 в Новосибирске: (3832) 119024

в Краснодаре: (8612) 528001 в Уфе: (3472) 246249 в Новосибирске: (3832) 119024

в Краснодаре: (8612) 528001 в Уфе: (3472) 246249 в Новосибирске: (3832) 119024

в Краснодаре: (8612) 528001 в Уфе: (3472) 246249 в Новосибирске: (3832) 119024

в Краснодаре: (8612) 528001 в Уфе: (3472) 246249 в Новосибирске: (3832) 119024

в Краснодаре: (8612) 528001 в Уфе: (3472) 246249 в Новосибирске: (3832) 119024

в Краснодаре: (8612) 528001 в Уфе: (3472) 246249 в Новосибирске: (3832) 119024

в Краснодаре: (8612) 528001 в Уфе: (3472) 246249 в Новосибирске: (3832) 119024

в Краснодаре: (8612) 528001 в Уфе: (3472) 246249 в Новосибирске: (3832) 119024

в Краснодаре: (8612) 528001 в Уфе: (3472) 246249 в Новосибирске: (3832) 119024

в Краснодаре: (8612) 528001 в Уфе: (3472) 246249 в Новосибирске: (3832) 119024

в Краснодаре: (8612) 528001 в Уфе: (3472) 246249 в Новосибирске: (3832) 119024

в Краснодаре: (8612) 528001 в Уфе: (3472) 246249 в Новосибирске: (3832) 119024

в Краснодаре: (8612) 528001 в Уфе: (3472) 246249 в Новосибирске: (3832) 119024

в Краснодаре: (8612) 528001 в Уфе: (3472) 246249 в Новосибирске: (3832) 119024

в Краснодаре: (8612) 528001 в Уфе: (3472) 246249 в Новосибирске: (3832) 119024

в Краснодаре: (8612) 528001 в Уфе: (3472) 246249 в Новосибирске: (3832) 119024

в Краснодаре: (8612) 528001 в Уфе: (3472) 246249 в Новосибирске: (3832) 119024

в Краснодаре: (8612) 528001 в Уфе: (3472) 246249 в Новосибирске: (3832) 119024

в Краснодаре: (8612) 528001 в Уфе: (3472) 246249 в Новосибирске: (3832) 119024

в Краснодаре: (8612) 528001 в Уфе: (3472) 246249 в Новосибирске: (3832) 119024

в Краснодаре: (8612) 528001 в Уфе: (3472) 246249 в Новосибирске: (3832) 119024

в Краснодаре: (8612) 528001 в Уфе: (3472) 246249 в Новосибирске: (3832) 119024

в Краснодаре: (8612) 528001 в Уфе: (3472) 246249 в Новосибирске: (3832) 119024

в Краснодаре: (8612) 528001 в Уфе: (3472) 246249 в Новосибирске: (3832) 119024

в Краснодаре: (8612) 528001 в Уфе: (3472) 246249 в Новосибирске: (3832) 119024

в Краснодаре: (8612) 528001 в Уфе: (3472) 246249 в Новосибирске: (3832) 119024

в Краснодаре: (8612) 528001 в Уфе: (3472) 246249 в Новосибирске: (3832) 119024

в Краснодаре: (8612) 528001 в Уфе: (3472) 246249 в Новосибирске: (3832) 119024

в Краснодаре: (8612) 528001 в Уфе: (3472) 246249 в Новосибирске: (3832) 119024

в Краснодаре: (8612) 528001 в Уфе: (3472) 246249 в Новосибирске: (3832) 119024

в Краснодаре: (8612) 528001 в Уфе: (3472) 246249 в Новосибирске: (3832) 119024

в Краснодаре: (8612) 528001 в Уфе: (3472) 246249 в Новосибирске: (3832) 119024

в Краснодаре: (8612) 528001 в Уфе: (3472) 246249 в Новосибирске: (3832) 119024

в Краснодаре: (8612) 528001 в Уфе: (3472) 246249 в Новосибирске: (3832) 119024

в Краснодаре: (8612) 528001 в Уфе: (3472) 246249 в Новосибирске: (3832) 119024

в Краснодаре: (8612) 528001 в Уфе: (3472) 246249 в Новосибирске: (3832) 119024

в Краснодаре: (8612) 528001 в Уфе: (3472) 246249 в Новосибирске: (3832) 119024

в Краснодаре: (8612) 528001 в Уфе: (3472) 246249 в Новосибирске: (3832) 119024

в Краснодаре: (8612) 528001 в Уфе: (3472) 246249 в Новосибирске: (3832) 119024

в Краснодаре: (8612) 528001 в Уфе: (3472) 246249 в Новосибирске: (3832) 119024

в Краснодаре: (8612) 528001 в Уфе: (3472) 246249 в Новосибирске: (3832) 119024

в Краснодаре: (8612) 528001 в Уфе: (3472) 246249 в Новосибирске: (3832) 119024

в Краснодаре: (8612) 528001 в Уфе: (3472) 246249 в Новосибирске: (3832) 119024

в Краснодаре: (8612) 528001 в Уфе: (3472) 246249 в Новосибирске: (3832) 119024

в Краснодаре: (8612) 528001 в Уфе: (3472) 246249 в Новосибирске: (3832) 119024

в Краснодаре: (8612) 528001 в Уфе: (3472) 246249 в Новосибирске: (3832) 119024

в Краснодаре: (8612) 528001 в Уфе: (3472) 246249 в Новосибирске: (3832) 119024

в Краснодаре: (8612) 528001 в Уфе: (3472) 246249 в Новосибирске: (3832) 119024

в Краснодаре: (8612) 528001 в Уфе: (3472) 246249 в Новосибирске: (3832) 119024

в Краснодаре: (8612) 528001 в Уфе: (3472) 246249 в Новосибирске: (3832) 119024

в Краснодаре: (8612) 528001 в Уфе: (3472) 246249 в Новосибирске: (3832) 119024

в Краснодаре: (8612) 528001 в Уфе: (3472) 246249 в Новосибирске: (3832) 119024

в Краснодаре: (8612) 528001 в Уфе: (3472) 246249 в Новосибирске: (3832) 119024

в Краснодаре: (8612) 528001 в Уфе: (3472) 246249 в Новосибирске: (3832) 119024

в Краснодаре: (8612) 528001 в Уфе: (3472) 246249 в Новосибирске: (3832) 119024

в Краснодаре: (8612) 528001 в Уфе: (3472) 246249 в Новосибирске: (3832) 119024

в Краснодаре: (8612) 528001 в Уфе: (3472) 246249 в Новосибирске: (3832) 119024

в Краснодаре: (8612) 528001 в Уфе: (3472) 246249 в Новосибирске: (3832) 119024

в Краснодаре: (8612) 528001 в Уфе: (3472) 246249 в Новосибирске: (3832) 119024

в Краснодаре: (8612) 528001 в Уфе: (3472) 246249 в Новосибирске: (3832) 119024

в Краснодаре: (8612) 528001 в Уфе: (3472) 246249 в Новосибирске: (3832) 119024

в Краснодаре: (8612) 528001 в Уфе: (3472) 246249 в Новосибирске: (3832) 119024

в Краснодаре: (8612) 528001 в Уфе: (3472) 246249 в Новосибирске: (3832) 119024

Скромная VGA-графика, недостаточно оригинальный сюжет, вкупе с очень сложной экономической системой (временами она вставала костью в горле), не доставили особого удовольствия даже в рядах за-взятых Суворовых.

На дворе XIII столетие. Времена в Англии не-спокойные, вдобавок ко всему — вдруг оказался свободным трон Британии. Вы догадались: это ваш



шанс! Игрок начинает Lords of the Realm 2 в качес-тве простого английского лорда, которому предстоит перегрызть горло всем своим соперникам и добраться до вожделенного Сидения. Вы должны беспокоиться только о двух вещах: о бравом войске и экономике княжества. А тем временем ваша территория должна постоянно увеличиваться, ведь побеждает тот, кто располагает максимальным количеством ресурсов.

Более всего нас впечатлила графика. Несмотря на не очень большое внимание художников к основному ландшафту, карта смотрится славно. Переход на трехмерную графику и SVGA явно пошел игрушке на пользу. Ощущимы же изменения подвергся только режим баталий: все междуусобные ссоры проходят теперь в реальном времени; более того, авторы добавили почти что WarCraft'овскую по красоте и четкости исполнения графику. К сожалению, в демо-версии не хватило места штурмам замков, которые, как нам кажется, должны стать изюминкой игры.

Что касается экономики, то она как будто не претерпела серьезных изменений. Словно завязтый арг



арий, вы по-прежнему должны выращивать зерно, скот, а также заботиться об "отдыхе" полей (иначе они перестанут "рожать").

Неизменным остался и чересчур народный характер игрушки. Помнится, первая часть "Лордов" тоже была неоправданно усложнена в этом аспекте: люд вскоре переставал радоваться жизни под вами, раздувал из искры пламя и бунтовал. Утихомирить мятежников, вдоволь накормить и напоить народ становилось сверхзадачей Lords of the Realm (а вовсе не ведение войны, как могли ошибочно подумать некоторые). Остается надеяться, что в финальной версии игры этот, на наш воинственный взгляд, недочет будет хотя бы откорректирован. К слову, во второй части игры более значимыми стали не только торговля, но и дипломатия: не все же решать споры с оружием в руках! Ну а игроки-пацифисты опять смогут заниматься постройкой собственного замка...



Однако дать окончательную оценку игре пока довольно трудно: слишком уж "облегчена" имеющаяся у нас версия, слишком многие функции отсутствуют. Впрочем, зная о высоком профессионализме сотрудников Impressions, должно смело предположить, что они учтут все замечания, полученные от альфа- и бета-тестеров, и игра, скорее всего, сможет претендовать на очень высокие рейтинги популярности.

Системные требования: 486DX2/66, 8 Мбайт RAM, 2-скоростной CD-ROM, DOS/Win'95.

## В мире сказок

Синдбад, бравый мореплаватель, первое упоминание о котором восходит к незабвенной "Тысяче и одной ночи", поведанной нам заслуженной сказительницей Древнего Востока царицей Шехерезадой, популярней, пожалуй, более самой сочинительницы: количество кинофильмов, книг, радио- и театральных постановок о славном арабском моряке перекрывает все мыслимыми пределы. Но... вздохните глубже... вскорости парень освоит компьютер и... еще один вздох... и русский язык.

И все благодаря молодой московской компании

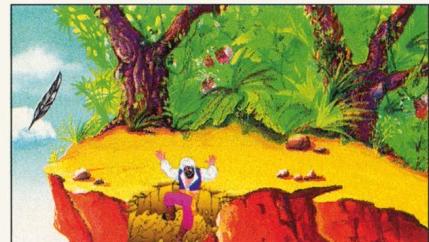


Sky Light Technologies (дата образования — апрель с.г.), которая трудится сейчас над третьим уровнем своей первой компьютерной игрушки — очень симпатичным рисованым квестом (скриншоты, разумеется, прилагаются, и вы воочию можете оценить то, как это будет хотя бы выглядеть).

...На этот раз плавание непоседливого Синдбада заканчивается печально: корабль терпит крушение, все, естественно, гибнут, спасается только капитан. Но спасается ли? Оказавшись на неведомом острове, наш мореман втягивается в водоворот необычайных — и не всегда полезных для здоровья — приключений. В частности ему придется избавить город от гнусного волшебника Карамогула, заколдовавшего и похитившего местную принцессу. Талка уж тяжкая доля искателя приключений.

Тяжкая, но, конечно же, приятная одновременно. Поскольку игрушка обещает быть не только захватывающей интересной — авторы квеста готовят уйму головоломистых загадок, но и веселой — русским, знаете ли, свойственно неплохое чувство юмора...

По словам директора по маркетингу компании SLT Валерии Максименко, окончание работ над игрой планируется на конец года. Всего в квесте, коммерческое название которого пока не сложилось, буд-



дет порядка пяти-шести уровней (около 90 рисованных экранов, срежиссированных профессиональным режиссером-постановщиком; музыка, написанная профессиональным же композитором, и проч.); благодаря вкладу художников, пришедших в проект из мультипликации, игра будет наделена очень симпатичной анимацией и удобным пользовательским интерфейсом; да и вообще, как говорят создатели, одной игрушкой о Синдбаде они вряд ли удовлетворятся — быть может, за этой последует целый приключенческий цикл. Мы же говорили, древний сказочный морячок очень популярен.

Но первое знакомство с компанией Sky Light

Technologies (два ведущих специалиста которой, кстати, были основателями довольно известной студии компьютерной графики и спецэффектов Sky Ice Studio) было бы неполным, если бы мы не упомянули об еще одной заботе начинающих игрушечников. Это проект под условным названием "Космические сны", трехмерный, с видом "из глаз" RPG-Quest. Как сообщил нам ведущий программист проекта и по совместительству автор идеи Олег Петров, сейчас вместе с проработкой основной игровой идеи ведется создание engine'а игры. На что это будет похоже? Полигональная 3D-графика должна напомнить нам и о Quake, и о Descent 2. А вот что касается сюжета, ясно одно — тупой стрелялкой это не будет...

## Смелые люди из Megamedia

Что-то давненько не слышали мы о смелых и отчаянных людях, поставивших себе целью осуществить почти несбыточное — догнать и перегнать компанию MicroProse с ее (пока еще) непревзойденным хитом — Master of Orion. Но вот на горизонте возникает мало кому известная программистская фирма Megamedia Corporation, прежде занимавшаяся правительственными разработками, со своим новым продуктом Space Trading и гордо заявляет, что "Master of Orion и рядом не стоял".

Что же это такое — Space Trading? Находчиво отвечают: как раз то, чего все мы так давно и безнадежно ждали! Если, конечно, не врут пресс-релизы...

Вы оказываетесь на борту маленького, почти безоружного корабля посреди бескрайнего космического пространства (понимаем, пока до крика банально, но, ничего, потерпите). Вас одаривают целью (снова пошли и до смерти надоеvшей) — завоевать Вселенную. У вас есть возможность торговать, воевать, основывать новые колонии; вы получаете эксклюзивное право на сравнивание с землей вражеских поселений, а на досуге всегда можно занести на кусочки пару-другую неприглянувшихся планет, населенных зловредными и, разумеется, зелеными гуманоидами. Вот этих в игре предостаточно — целых девять рас. Так что выше нос, громче барабаны, идем МЫ — завоевывать успех дипломатии или же на полях (а точнее, в вакууме) сражений. Кому как нравится.

Пока неизвестно, насколько обширно представлено в игре Вселенная, но существует мнение, что будет аж 8 солнечных систем, и в каждой вокруг солнца летают целых 11 планет. Что, конечно же, слишком мало для игры такого уровня и замаха. Впрочем, совсем недавно прошла информация, что таких образований (по 8 систем) будет что-то около двух миллиардов, хотя это сообщение вызывает еще большие сомнения в достоверности (не у всех же дома 200 МГц, в самом деле!). Но каким бы огромным ни был мир Space Trading'a, потеряться в нем не суждено никому: с увеличением в игре как раз все в порядке, и приближаться/удаляться от объектов вашего пристального внимания можно будет до бесконечности.

Авторы заявили, что рабочей ОС Space Trading будет 95-е "Окна"; кроме того, понадобится необходимость в Direct X. Безусловно, будет multiplayer (куда без него?!), и, имея на то желание, в межпланетном пространстве смогут встретиться до 8 человек. Ну а достичь такого счастья можно будет не только через LAN, но и посредством любого всеми российскими игроманами демократичного "Интернета".

И хотя этот замечательный проект испытывает сейчас финансовые затруднения, руководство Megamedia Corporation торжественно клянется выпустить "демо" игрушки уже в нынешнем ноябре. Срок же выхода самой игры, увы, пока неизвестен даже приблизительно. К следующему лету? Возможно...

**ПРИЗ ПРИ 4-ГО МОСКОВСКОГО МЕЖДУНАРОДНОГО ФЕСТИВАЛЯ КОМПЬЮТЕРНОЙ ГРАФИКИ И АНИМАЦИИ "АНИГРАФ'96"**

**"За лучшую российскую компьютерную игру 1996 года"**

**ДИПЛОМ ЖУРНАЛА "МАГАЗИН ИГРУШЕК" (Издательский дом "КОМПЬЮТЕРРА")**

**"За лучшую российскую компьютерную игру 1996 года"**

**ПРИЗ ФЕСТИВАЛЯ  
"АНИГРАФ'96"**

**"За лучшую  
стратеги-  
ческую  
игру"**

**ПРИЗ ЖУРНАЛА  
"ПРО ИГРЫ"**

**"Прорыв  
года"**

**ПРИГЛАШАЮТСЯ  
РЕГИОНАЛЬНЫЕ  
ДИЛЕРЫ**

**ГОРЯЧАЯ  
ЛИНИЯ**

**ГИБКАЯ  
СИСТЕМА  
СКИДОК**

**ПОДДЕРЖКА  
ПРОДАВЦОВ**

Эксклюзивный  
дистрибутор  
в Москве и  
Московской  
области  
ЭЛЕКТРОТЕХНИЧЕСКОЕ  
ОБЩЕСТВО

Тел./факс  
**(095) 928 30 31**  
**(095) 928 75 18**

# TOTAL CONTROL

## СТРАТЕГИЯ



Start new game



PC CD-ROM

**DOKA**

103482, МОСКВА, ЗЕЛЕНОГРАД, корп. 360

Тел. (095) 536 4652, 536 4020, 536 4166

Факс (095) 536 5887

E-mail(Internet): root@dokadata.zgrad.su



База I-7: Вражеский Locust уничтожен

## Борода в небесах

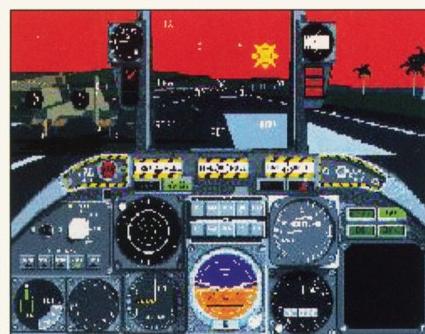
A-10 Cuba — первый сиквел авиасимулятора A-10 Attack (Parsoft Interactive), названного 1995-м лучшей игрой для компьютеров Macintosh. Объем продаж этой игрушки составил более 80 тысяч копий, что само по себе вывело Attack в ряд наиболее популярных маковских продуктов. Mac-вариант A-10 Cuba был выпущен в июле нынешнего года и, по утверждениям поклонников фирмы "Яблоко", является самым реалистичным боевым симулятором на данном рынке компьютерных игр.

Но это так, к слову, теперь о главном. Известнейшая компания Activision (создатель прославленных MechWarrior I и II) обещает в ближайшее время опубликовать PC-версию A-10 Cuba. И поскольку слава дру-



гого монстра — Microsoft — лишила спокойного сна очень многих, игрушка, по словам публикаторов, обещает быть в высшей степени реалистичной: это будет касаться не только правдоподобности собственно полета, но и карт (утверждается, что ландшафты полностью соответствуют тому, что нарисовано на... секретных и полусекретных военных картах).

Карьера пилота начинается на военной базе в заливе Гуантанамо (Куба). Впереди пара десятков разнообразных заданий и бесконечные драки — как с коллегами из неприятельских BBC, так и с вражескими же наземными подразделениями. Любая миссия может стать целым приключением, ведь вам не обязательно придерживаться плана полета, разработанного "тыловыми крысами". Наоборот, приветствуется личная инициа-



тива, правда, только в том случае, если вы уже выполнили все, что от вас требовало командование. Если же пользователю наскучит общаться с Силиконовыми Мозгами (а они специально программируются на обратный эффект), то он может воссоединиться в свободном полете со своими друзьями по модему или локальной сети.

Информация о дате выхода игры и ее системных требованиях пока отсутствует, но достоверно известно, что залогом успешного запуска симулятора станет знатная программа Windows 95.

## Мужские игры

Будущее наше темно! Это знает каждый индивидуум, имеющий живительный доступ к лучшей из культур — американской, причем все равно в каком ее обличии: будь то комиксы, видеофильмы, книжки, видеогames или, наконец, родные компьютерные пред-



ставления. Не желая изобретать велосипед, Activision собирается со всего маху ударить по физиологии и темным инстинктам, доставшимся нам от неандертальских родственников. Короче говоря, рукопашные драки!

Представляемый продукт по прозванию Hyperblade обладает всеми качествами, которые необходимы для



привлечения внимания среднестатистического обывателя — кому же не понравится смесь... эээ... скажем, жестокого хоккея в исполнении так называемых "полицейских" с таитянским боксом и борьбой нанайских мальчиков?

Итак, в ближайшем будущем человечество забросит любимый американский футбол (соккер — отстой! "коны" — на мыло!) и повально перейдет на варварскую забаву Hyperblade. Вооруженная джеком (Jak — устройство для метания мяча) и роком (Rok — сам мяч), команда из трех человек должна добираться до ворот противника и, пройдя буквально сквозь вратаря (или его труп), засунуть мячик в требуемое место. Только не ду-



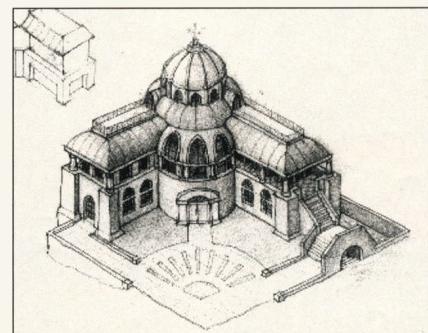
майте, что шайка соперников будет в это время отсыпаться: отважные парни обязаны приложить всю свою силу и смекалку для изъятия мяча у вражеской команды. А смекалка у братков недюжинная. Ведь разрешено все — выкидывать неугодных с поля, убивать их, причем верхом остроумия считается позаимствовать голову у неприятельского игрока и запустить ее в ворота.

Четырнадцать арен займут ваше время без остатка, а три "соревновательных" режима — League, Tougalement и Exhibition Play — обещают необходимый уровень сложности и разнообразие поз. Тактика спортивной борьбы, сиречь побоища, зависит только от вас: где новички постараются решить вопрос насилием, более опытные витязи могут воспользоваться хитростью. Для пущей забавы зрителей и соревнующихся все спортивные шайки оснащены специальными лазерными туреллями (предполагается, что игроки смогут их занимать и... сами понимаете), трамплинами и всевозможными ловушками.

Эта околоспортивная "феерия" ожидается на полках магазинов уже к началу ноября с.г. Помимо денег от вас потребуется DOS 6.0+ (или Win'95).

## Гектары небес

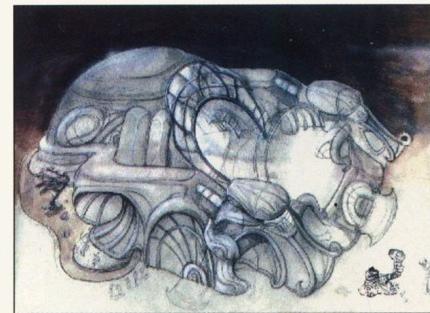
Мечтающие о необитаемых островах и кровожадных пиратах, да исполнится ваша греха! Нет, честно! Обрести воображаемый мир — если не на земле, то в облаках (да, да — острова в небе!) — предлагается с выпу-



ском новой стратегической игры, создаваемой для Activision фирмой Titanic Entertainment.

Новый проект носит имя Birthright. Невероятный фантастический мир, игрок является счастливым обладателем летающего острова, этакой компактной крепости, парящей в бескрайних воздушных просторах. Но и на небе не все так просто: вам придется следить за популяцией островка, отстраивать крепостные стены и готовиться к войне, ведь вы не единственный аэромэр. Игрушка обещает быть очень модной, поскольку разрабатывается специально для сражений в густонаселенном "Интернете".

В условиях жесточайшей конкуренции игроку будет очень нелегко создать инфраструктуру своего поселения, возводя фермы, дворцы или же укрепления. Прежде чем затевать войну, вы должны основательно подго-



титься, ведь брать остров — задача не из простых... Наконец, навьючив свои корабли всем необходимым, вы готовы бросить врагу перчатку. Задача состоит в том, чтобы правильно разместить войска и перекинуть мосты в ключевых зонах. Если расчет был верным, вы сможете добраться до источника энергии под именем Energy Vortex (вспомните "План Б" — электростанция, телефон, телеграф. Зимний дворец!!!). И в самом деле: если упомянутый Vortex захвачен, то вся окрестная землица тут же переходит ваши загребущие. Со всеми располагающимися на ней и в ней ресурсами.

Хапнувшись земли, достаточной для воспроизведения Новой Гвинеи в натуральную величину, отправляйтесь в изгнание — на следующий, более сложный этап. Хотите — соло, хотите — с товарищами по партии войны: единомышленники могут объединить свои воздушные владения для создания Единого и Неделимого Непобедимого Небесного Гектара. Понятное дело, с целью стирания идейных конкурентов с лица земли. То есть неба.

Если вам понравилась идея игры, начинайте морально готовиться: ведь лето 1997-го — ориентировочная дата выхода игры — не за горами!

## Сорок часов монстров

Дожили... Sierra начала делать RPG... А подбила ее на это небезызвестная компания TSR, бывшая в свое время виновником появления компьютерных Advanced Dungeons & Dragons. И вот Sierra, сбитая с пути истинного двумя молодчиками из этой самой TSR — Риком Баркером и Колином Мак-Комбом, сотворила свой очредной шедевр, нечто под названием Birthright: The Gorgon's Alliance.

Но самое интересное во всей этой истории заключается в том, что Birthright будет не только ролевой игрой, но еще и стратегией. Предыстория такова: вы умудрились родиться в семье правителя одного из 17 представленных в игре королевств, и все бремя власти ложится на ваши, и только ваши плечи. Мало того, что вам предстоит политикировать, воевать с иноземными захватчиками и повсюду рассыпать шпионов, изредка придется самолично брать в руки обожаемую боевую секиру и в поте лица защищать себя, любимого, на улицах своих же городов и в подземельях собственного же дворца (хотя что значит задерживать вохровцам жалованье!).

А завистливые и наглые претенденты на ваше королевское кресло — вы о них не забыли? Ведь они тоже требуют своей порции секиры, особенно злыдень по имени Горгон, вставший на пути всеобщего мира и спокойствия. С кем с кем, а уж с ним-то вы просто обязаны расправиться!

Играть можно как по turn'ам (AD&D!), так и в реальное время: кому как нравится. Вдобавок, авторы предоставляют возможность выбора (что всегда приятно): смотреть ли на мир своими глазами или наблюдать





ИЗДАТЕЛЬСТВО  
**АМБЕР™**  
ПРЕДСТАВЛЯЕТ



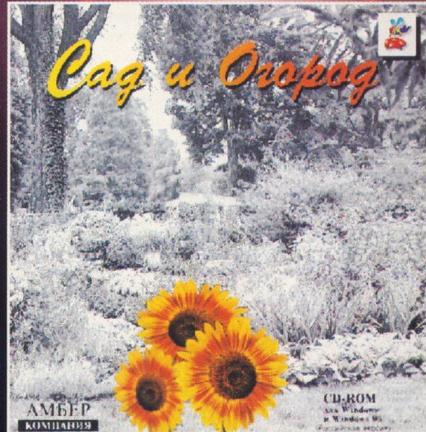
**БЕРМУДСКИЙ СИНДРОМ**  
CD-ROM для Windows

Вас и вашего героя — американского летчика Джека Томпсона, загадочным образом попавшего в другое измерение, ждут захватывающие приключения на 250 красочных экранах, где вы, окунувшись в море юмора и экзотики параллельного мира, встретите 70 великолепно анимированных противников. Вам придется сражаться за место под солнцем с древней и коварной расой змееголовых, а помочь в этом вам будет симпатичная дочь короля Ксенов.



**КРАСНАЯ ШАПОЧКА**  
CD-ROM для Windows

Потрясающая трехмерная графика не оставит равнодушными не только детей, но и родителей. Мультильм приведет ребенка в красочный сказочный мир, где он познакомится с героями, которые в дальнейшем станут его помощниками в различных развивающих играх, а также в изучении английского языка. А на ночь можно послушать замечательный музикальный спектакль или почитать великолепно иллюстрированную книжку.



**САД И ОГОРОД**  
CD-ROM для Windows

Компьютерная программа "Сад и огород" — это одновременно и иллюстрированная энциклопедия растений, удобный проектировщик сада, и недежный консультант-агротехник. Предназначена как для садоводов-любителей, так и для профессиональных дизайнеров ландшафтов. Новая версия программы, сохраняющая все достоинства предыдущей, проста в применении и не требует специальной компьютерной подготовки.



**МАЛЕНЬКИЙ ГИГАНТ  
БОЛЬШОГО СЕКСА**  
2 Video CD

Комедия, рассказывающая о пикантных проделках курортного фотографа Марата, которого блестательно сыграл разносторонне одаренный Геннадий Хазанов. Доступный любому юмор, которым полна картина, моментально поднимет ваше настроение и подарит огромный заряд положительной энергии.

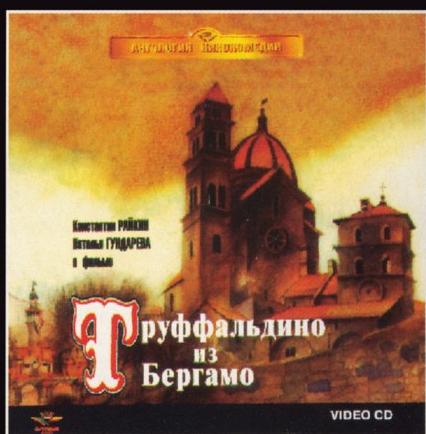
В главных ролях: Г.Хазанов, И.Розанова, И.Сабанова, Е.Зорина, Т.Васильева, Р.Надарейшили, П.Щербаков.



**СОЛОМЕННАЯ  
ШЛЯПКА**  
2 Video CD

Комедия, созданная по мотивам водевиля Эженя Лабиша и ставшая классикой этого жанра кинематографа благодаря неповторимому актерскому мастерству звезд отечественного кино. Прекрасные песни Булата Окуджавы, искрометный юмор заставили полюбить эту картину миллионы зрителей.

В ролях: А.Миронов, В.Стрельчик, З.Гердт, Е.Васильева, Л.Гурченко, И.Кваша и другие.



**ТРУФФАЛЬДИНО ИЗ  
БЕРГАМО**  
2 Video CD

Музыкальный фильм по мотивам комедии К.Гольдони "Слуга двух господ", снискавший популярность благодаря песням в исполнении Михаила Боярского, перенесет вас в романтическую Италию. Сюжет картины не оставит равнодушным даже самого безразличного зрителя. В течение трех часов вам предстоит пережить любовные интриги, которыми пропитана атмосфера средневековья. В ролях: К.Райкин, Н.Гундарева, Е.Дриацкая и другие.

## Торговый дом "Амбер"

Более 100 наименований CD-ROM и Video CD (с поддержкой на русском языке)

Москва, Перовский проезд, 35.

Тел./Факс: (095) 273-8587, тел.: (095) 273-8536

скидка

Торговый дом "Амбер"

Предъявителю данного объявления

мы предоставим скидку в 10%!

10%



все это (включая и себя самого) со стороны.

По прикодочным расчетам создателей, человеку, хорошо знакомому с наукой изничтожения монстров в узких подземельях древних цитаделей, понадобится что-нибудь около сорока часов, дабы довести игру до победного конца. Но дело на этом не закончится. Не найдется. Ибо каждый раз, начиная все заново, сюжет игрушки, по утверждениям авторов, будет развиваться по абсолютно неожиданному пути.

## В поисках утерянного мозга

Пригответе удобный набор гаечных ключей и отверток. Он вам пригодится. Вы будете чинить роботов. Долго... Очень долго...



Planetfall 2 от Activision является, как это ни поразительно, продолжением довольно известного квеста Planetfall. Игрок все еще (видимо, дань традиции) выступает в роли незадачливого курсанта (или уже прапорщика — какая разница?) Звездного Патруля. В компании с роботом по имени Floyd, вышепомянутый юноша прошел огонь, воду и медные трубы: железный и мясистый парни выручали в усмешку отмороженных обитателей планеты Resida, спасали космическую станцию от ее Проклятия и, в результате, были возведены в чин Лейтенанта (последнее, впрочем, касается только мальчика).



Новый квест начинается с того, что вас ошибочно (!) повышают до Капитана, вследствие чего, пользуясь полученными свободами и правами, вы узнаете отайномговоре с целью уничтожить Галактику. И вновь рядом дружите Флойд, и вновь вы должны разрешить ряд невероятно головоломных, трехмерных (?) задачек, поставить на место роботов-со-съехавшей-крышей, а также прочих врагов Разумной Жизни во Вселенной...



Главным козырем игры по-прежнему остается фирменный авторский юмор. Вам предстоит нон-стоп-обращение с полуумными роботами, их братьями, кузенами и другой родней. А многих из них придется даже чинить. Но ничего: если вы не сойдете с ума, запутавшись в родственных связях железных ребят, то покончить с Главным Негодяем, тоже, кстати, роботом, будет легче простого!

Приключения начинаются в апреле 1997 года.

## Найти Марадону!

Жил да был мальчик Диего. Хильд, метр в кепке, ленивый, двоечник, но уж очень футбол любил. И за-

писался он однажды в футбольный клуб, лет пять там горбатился, после чего был замечен и обласкан. Районные соревнования на призы клуба "Кожаный мяч", чемпионат города, первенство страны и только потом вожделенный Кубок мира. А вы думали, что чемпионы рождаются? Ну уж нет.

Elite Systems, разработчики игры Onside, предлагают вам выступить в роли того самого человека, который умудрился заметить талант молодого футболиста. Иначе говоря, это еще один футбольный "менеджер".

В обязанности свежеспеченному менеджера/тренера входит набор новых игроков, формирование команды, составление плана тренировок, определение размера гонораров и т.д. И хотя Onside лучше, чем когда-либо, представлена жизнь вне поля, главным все же остается его величество футбол. Более 7 тысяч кадров анимации, возможность наблюдать игру практически из любого положения (одну камеру даже в мяч умудрились засунуть: осталась цела!) — все это способно вывести Onside на самые высокие строчки соответствующих рейтингов. Немаловажно и то, что наконец-то в футбольном "менеджере" реализована возможность игры вдвое (разумеется, на одном компьютере). Смотрите не подеритесь, горячие финские парни!..

## Один, совсем один

Тем отважного Героя, спасающего всех и вся, на-верное, будет жить в веках. Дабы не произошло скоропостижного вымирания жанра, многие трятают свое время и деньги на создание эпических поэм в славу Одиночки. Подстать этим многим и фирма Twilight, решившая вспахать собственный участок поля им. Просто Героя. Участок называется Star System, а работы на нем буду вестись вплоть до весны следующего года.

Спасаем, как обычно, всю нацию. Дело в том, что солнце, освещающее ваш родной, теплый и уютный земной шарик, быстро угасает. Разумная жизнь в космосе — штука довольно редкая, тем более что в вашем/ нашем случае она ограничивается лишь двумя мирами.



ми. Единственным избавлением представляется машина времени, неизвестно откуда и как появившаяся в научном центре. Один из ученых считает, что она-то и спасет светило, да вот только шаг этот повлечет полное уничтожение всего живого на второй "цивилизованной" планете. Как водится, требуются волонтеры. Ваша задача: отправиться в прошлое второй планеты и проследить за тем, чтобы там появилась разумная жизнь (как это сделать в одиночку не указывается, но на то вы и Избавитель).

Дальнейшее действие Star System находится единственно в ваших руках. Будущего Отца Нации поджидает множество задачек и загадок. Неужели не справитесь??!

## Якутия

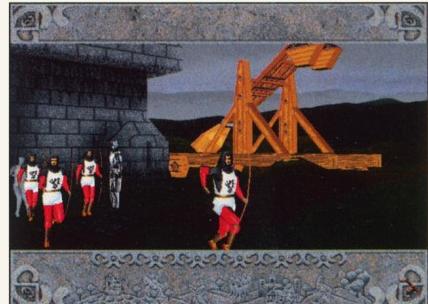
Вечная зима. Форменная Якутия, она же Саха. Не правда ли — бrrrr? А все потому, что кто-то увел четыре волшебных кристалла, без которых смена времен года просто невозможна, и теперь надо их срочно разыскать — не все же время озимыми пытаться!

Вся эта заварушка содеялась в игре под названием Fable, которую вот-вот выпустит компания Symbiosis. Но это не просто игра, коллеги, это, как уверяют нас западные пресс-релизы, произведение искусства. Ей-ей!

Причина подобной скромности в заявлении заключается в том, что в производстве Fable был занят бывший ведущий диснеевский художник, а уж он-то постарался на славу: такой графики, намекают нам, квесты еще не видели. Вобрав в персонажи озвучивались профессиональными актерами, так что игрок просто обязан получить удовольствие — хотя бы от услышанного. Новый интерфейс позволяет строить сложные команды (это вам не "use молоток on голова"), и придется попотеть над их составлением. Каждый из четырех кристаллов запрятан в отдельном мире, в который надо еще пробраться... И т.д. и т.п. Но вы справитесь. Мы уверены.

## Даешь королевство!

...Когда-то богатые и процветающие земли вашей родной стороны ныне превратились в место кровавых побоищ, политических интриг и заговоров. Бывший мощный, а ныне опальный Союз рыцарей с трудом сдерживает написк алчных warlord'ов. Положение в Королевстве все хуже и хуже, и вот уже только несколько



избранных сопротивляются силам зла. Вопрос в том, кому примкнете вы?..

Новая разработка фирмы Telstar — Siege — переносит игрока в мрачное средневековье, в XIV век от Рождества Христова. Мощный трехмерный engine игрушки и SVGA-графика лишь усиливают впечатления от пребывания в воображаемом мире. Житель неспокойной страны, вы волны сколотить себе состояние, стать рыцарем, либо, было бы желание, тихо умереть нанизанным на неприятельский меч. Как бы то ни было, выбор действительно за вами. Путешествуйте, собираяте-сянрайте армию, штурмуйте замки и захватывайте новые земли: Siege — отчасти стратегия, отчасти аркада, поэтому вероятность заскучать смехоторно мала. Да! Игра, пожалуйста, не выключайте свое мыслительное устройство: оно вам пригодится.

## Мое имя Jones, Indiana Jones

Знаете, почему легендарные спилберговские фильмы об Индиане Джонсе так популярны у тинейджеров? Мы тоже не знаем, но немного догадываемся: дело, вероятно, в том, что они насквозь пропитаны этаким детским романтизмом. В самом деле, что может быть лучше шатания по забытым городам, непроходимым джунглям и гробницам королей?..

Видимо, подвигнутые очередной частью приключений д-ра Джонса, программисты из известной Cog



Design решили сделать своего расхитителя могил, вернее — расхитительницу. В общем, это Tomb Raider.

В отличие от фильма, сюжет в игре минимизирован до телеграфного столба — в противном случае разве б можно было объяснить наличие современных аптек, автоматического огнестрельного оружия и амуниции прямо в захоронении фараона? Так что жанр Tomb Raider'a легко с гордостью укладывается в понятие "аркада". Правда, аркада — рознь, а эта и по-давно. Игрушка сделана с душой, и, что принципиально, с умением. Очаровательный 3D engine, конечно, не дотягивает до Quake'овского, но этого никто и





не требует. Главное, чтобы ладно скроенная фигура героя по имени Лара красиво носилась по лабиринтам, стреляла, прыгала, подтягивалась и ползала, плавала, перекатывалась и опять стреляла. Действие затягивает.

Кстати, о стрельбе. На девочке понавешено столько оружия, что ей наверняка позавидует любой омоновец. А движения! Движения девицы отточены настолько, что обыснить подобную динамику можно только одним — использованием технологии "motion capture".

Игра выйдет к Рождеству, а легкая, ненапрягающая и красавая аркада — как раз то, что нужно, дабы отдохнуть от этого лучшего из праздников. Удачной нам всем охоты!

## Семь волшебных частей

И снова Sierra, и снова квест. Именуется The Mask of Eternity, хотя по сути это все тот же King's Quest. Не уловили? Объясняем.

Цель играющего весьма незатейлива: необходимо собрать семь частей некой волшебной маски, каждая из которых обладает специфическими математическими свойствами. При нахождении очередной части у вас появляются новые (и обязательно расчудесные!) возможности. Естественно, кто-то неплохо постарался, и исконое упрятано настолько далеко и глубоко, что найти его будет ох как нелегко. Зато когда вы (годика этак через 2-3) сберете все части и составите из них цельную маску, в тот самый миг разрушится жуткое заклятие, нависшее над миром, и вы (который уж раз!) станете национальным героям. Со всеми вытекающими... Вплоть до называний ресторанов в Бронксе, кратеров на обратной стороне Луны и тысяч внебрачных детей (последнее — глупая шутка)...

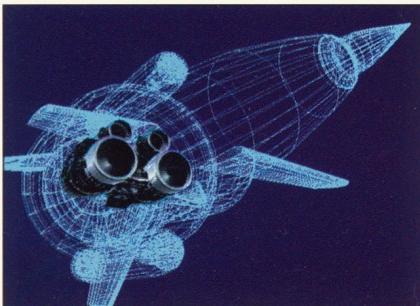
Игра демократична, она не навязывает определенной последовательности действий, которые необходимо выполнить для дальнейшего развития сюжета, а "использование" одних предметов на другие (чисто квестовый сленг) зачастую дает самые неожиданные результаты. Engine игрушки "держит" несколько видов: вы можете играть как от первого лица, так и наблюдать себя со стороны. Несмотря на то что Sierra хочет сохранить за The Mask of Eternity статус "семейного квеста", здесь полны полно суровых бит.

И последнее. Использованная в игре графика, вполне возможно, способна потребовать от вас 3D-акселератора — все, что будет окружать вас, абсолютно трехмерно! Запасайтесь, время еще есть...

## Апокалипсис завтра

X-Com 3: Apocalypse. Не правда ли, префикс X-Com способен сказать о многом? Сразу вспоминаются забвенные игрушки Enemy Unknown (X-Com 1) и Tegor from the Deep (2-й X-Com). И правильно вспоминаются, потому что не за горами "Апокалипсис", третья часть знаменитой стратегии, информации о работе над которой не так давно появилась наконец-то в "Интернете".

Разработчиком первого X-Com была фирма Mythos Game, основной движущей силой которой считалась



Julian Gollop, получивший известность после выпуска игры Laser Squad. Enemy Unknown распространялась MicroProse и очень быстро стала одной из самых популярных PC-стратегий. Вскоре, воодушевленные успехом игры, издатели выпустили Tegor from the Deep, продолжение своего хита. Но, к сожалению, новый продукт в коммерческом плане оказался неудачным: engine остался нетронутым, все изменения свелись лишь к трансформации уровней — с земных на подводные, и перерисовке монстров и оружия.

MicroProse осознала свою ошибку, а потому сегодня утверждает, что "в новой игре все будет иначе!".

Ну-ну... посмотрим. Сначала на сюжет. Год 2084-й. Человечество серьезно рвануло вперед в плане научно-технического прогресса. Так, с 2046 года на Земле стали появляться мегаполисы — "города под колпаком", чья защита могла выдержать любое нашествие. (Впрочем, главной задачей "колпаков" была необходимость предохранения населения от совершенно отравленной атмосферы Земли.) Но беда пришла с той стороны, о которой прежде никто не задумывался: вышедшая из-под контроля преступность погнала людей из этих фордов будущего в другие места...

И это были только цветочки. Прознав об упадке землян, инопланетники (разумеется, гнусные) решили устроить им ягодки. В общем, очередное нашествие. На этот раз чужие пришли из другого измерения, и были



они куда коварнее и злее, чем раньше. Перед массированной атакой, они провели самую тщательную подготовку: в частности, внедрились в социум крупнейшего из мегаполисов, и взяли под контроль тела людей, переселив в них свой разум. Ваша цель — опознать пришельцев в человеческом обличии, изучить их пристрастия, постичь их планы и в конце концов уничтожить главную базу инопланетян, располагающуюся... в их собственном измерении.

А теперь коснемся более материальных сторон нового X-Com'a. Как уверяют создатели, нас ждет полностью переработанный (конечно же, в лучшую из сторон) интерфейс, на сто процентов поддерживающий технологию drag'n'drop, SVGA-графика (640x480 и больше), возможность игры по модему и в сети. Время от времени в новом UFO будут появляться вставки "живого" видео, из которых игрок сможет узнать последние новости. Намного серьезней и информативней станет и UFOpedia, и теперь у вас будет информация буквально о каждой мелочи, которая может встретиться в игровом мире. Значительно расширены возможности ваших агентов: они смогут плавать, взбираться по стена姆, прыгать и даже ползать. Та же "участь" ждет и чужих. С одной лишь поправкой: ребята будут способны падать на колени и молить вас о пощаде! Понятно и то, что к старым расам пришельцев добавились еще 16.

Особенно заманчиво звучит сообщение о новых характеристиках агентов игрока. К прежним параметрам прибавились понимание, здравомыслие, познания в биохимии, квантовой физике, инженерном деле, вождении разнообразных машин и пилотировании самолетов, а также умение вести допросы (!) и выносить судебные решения.

Вы можете выбирать тип действий ваших агентов в военных ситуациях. Ваши подопечные будут в состоянии преследовать инопланетян, напротив, скрываться от преследования чужих (чтобы не вывести пришельцев на свою базу), атаковать и даже планировать операции прикрытия. Кстати говоря, с максимальной детальностью продуман ближний бой — будет все, вплоть до рукопашной.

Ну и, конечно, в игре будет наука! Как и раньше, вы сможете разрабатывать новые виды всевозможного вооружения и прочего оборудования, но теперь сферы ваших интересов будут гораздо пространнее. Самое же необычное, что ждет нас в новой игре, так это возможность выбирать между боем в реальном времени и традиционными пошаговыми сражениями.

Удивлены таким разнообразием? Оно связано с тем, что отныне вы не просто руководитель отряда комманд-

ос, вылетевших на задание, теперь ваши люди превратились в настоящих агентов, которым необходимо не только стрелять и убивать, но и думать, шевелить мозгами! В игре будет присутствовать огромное количество NPC (Non Player Character), с каждым из которых вы сможете побеседовать. Город буквально заполнен всевозможными корпорациями, соперничающими бандами, подпольными организациями, полицией... Есте-



ственno, все они готовы вам помочь — при условии, если вы сделаете что-то для них (так, некоторые банды мечтают расправиться с конкурентами и т.д.).

Иначе говоря, из чисто тактико-стратегической игры превратилась в этакую стратегиоподобную RPG. Что, по всей вероятности, сделает ее только увлекательнее, ибо теперь играющему придется решать массу логических задач, пытаясь отделить зерна от плевел, людей от чужих...

Ориентировочный срок выпуска игры — вторая половина 1997 года.

## Не спится?

Любите ли вы ночные кошмары? Часто ли вы видите? Насколько они ужасны? А крови, крови в них много?...

Короче, всем соскучившимся по этим маленьким ночным радостям, скрашивающим серые трудовые будни, безусловно, понравится новый продукт Abstract Studios под ничего не говорящим названием Joe Blow.

Беда приключилась в Стране сновидений: власть захватил нехороший человек, нагло провозгласивший себя Императором всех сна и решивший, что вы соскучились по кошмарам. Как водится, первыми пострадали детишки (раньше только днем орали, а теперь и ночью, мерзяки, голосят). Но на всякий гада всегда найдется свой гадоненавистник. И он-таки отыскался. Нацепил кепку, взял в руки баллончик с краской, вооружился жвачкой (!) и прыгнул в поход на злобного тирана...

И пусть сценарий Joe Blow вряд ли получит в ближайшие сто лет игрушечного "Оскара", зато графика и звук сделаны мастерски. Ну а в целом, Joe Blow — это смесь головоломок и action'a, которая, при желании, может потягаться даже с Earthworm Jim'ом. Так заявляют авторы, мы здесь ни при чем.

## Ночь, сеть, слов, ушица

Банка червяков с помойки, коробок мух из-за оконного переплета, болотные сапоги по уши, тихая заводь, динамитная шашка и гора бычков... Впрочем, что-то мы увлеклись, динамика не было, честно, только удочка...

Примерно то же самое предлагает вам в своей новой игре Fly Fishing компания ARC. Если вы не знаете, с какой стороны насаживать червика на крючок, или же, напротив, дня не проводите без удочки, попробовать все равно стоит. Выберите подходящий уровень сложности, зафрахтуйте катер, и вперед — на просторы близлежащего виртуального озера, которое поделено на шесть частей, причем местоположение лодки нужно тщательно подобрать. Трехмерные волны бьются о борт, и хитрая рыба снует в глубинах водоема; вы настраиваете свой эхолот и садитесь на весь вечер за... компьютер, постепенно засыпая под звуки плещущейся воды. Но вот звенит колокольчик, и вы судорожным движением мыши подсекаете карпа, упорно не желающего попасть в уху... Идилия, не правда ли?

В игре реализованы несколько видов рыболовных соревнований — на время, продуктивность, техничность; в зависимости от выбранного уровня сложности вам будет предоставлена возможность потягаться силиами как с профессионалами, так и любителями. Виртуальное рыболовное бытие максимально приближено к реальности: погода, ветер, глубина и береговая линия — все это в той или иной мере влияет на результативность рыбакли. Знания, полученные по ходу игры, можно будет использовать и на практике — так что зимой поиграйте, а весной, умудренные новым опытом, смело отправляйтесь на реку.

А теперь о грустном. Не менее 16 мегабайтов памяти и "Пентиум" с 90 МГц... Иначе никак. Точнее — можно, но аллергический насморк гарантирован.



# ВИРТУАЛЬНЫЕ ИГРЫ

информационно-образовательная телепередача

на телеканале ГКТ каждую субботу и воскресенье в 8<sup>10</sup>

Hard

SOFT

Multimedia

Games

High end

# ВИРТУАЛЬНЫЙ КИОСК

компьютерный телемагазин

ежедневно на телеканале ГКТ в 8<sup>00</sup>, 10<sup>00</sup>, 19<sup>15</sup>

Компьютеры для дома и офиса, игровые станции Sony PlayStation (PAL) и Nintendo 64, образовательные программы на CD, игры для PC и Sony PlayStation; аксессуары для Sony PlayStation...

Прием заказов по тел.:

(095) 453-8089  
с 9<sup>00</sup> до 22<sup>00</sup>

Бесплатная доставка домой  
или на работу

Салон-магазин "Виртуальный киоск"

Большая Ордынка, 53  
(м. "Добрынинская", "Серпуховская",  
"Третьяковская")

Часы работы:  
10<sup>00</sup> - 18<sup>00</sup> (кроме воскресенья)



АНДРЕЙ ЛАМТЮГОВ

# БЛЕСК И НИЩЕТА МОРТИДО

**Е**сть у меня одно любимое слово. Латинское, созвучно с "либидо", но в отличие от него означает "влечение к смерти". Слово это — мортидо.

В мире всевозможных симуляторов это слово — и то, что оно означает, играет особую роль. Хотя далеко не все отдают себе в этом отчет. Стандартные вопросы при знакомстве с новым симулятором: а как там графика? а звук? а вообще?

И хоть бы кто поинтересовался, с каким оружием придется иметь дело. Без разницы!

А ведь это — очень важный момент. Попробуй, разоружись! И врагов обезоружь, чтобы никому не было обидно. Ну как, стало интересней?..

Итак, оружие. Тривиальный вопрос: какую функцию в симуляторе чаще всего выполняет первая кнопка джойстика и клавиша "пробел"?

Каков вопрос — таков ответ: при воздействии на эти органы управления из вашей машины, какой бы она ни была, с шумом вылетает что-нибудь этакое, у чего лучше не стоять на дороге. Никогда. Если же встать, то последствия могут быть фатальными.

И что еще характерно. Это "что-нибудь" обязательно является продуктом самых высоких технологий для изображаемой эпохи. Я не знаю ни одного симулятора, в котором надо, высунувшись по пояс из кабины, размахивать большим топором. И это еще одна причина, по которой симуляторное оружие заслуживает серьезного обсуждения.

Разумеется, эффект вылета опасных объектов характерен не только для имитаций. Но именно в них соприкосновение с высокотехнологичной смертью достигает пика своей остроты.

Если же указанное воздействие на кнопку/клавишу в игре производит какой-то другой эффект, а того, о котором мы говорим, нельзя добиться вовсе, то это считается серьезным недостатком — настолько серьезным, что для его компенсации игра должна обладать другими (и очень солидными) преимуществами. Классический пример — Flight Unlimited. Несмотря на колоссальную графику, многие пророчили этой игре провал, связанный с тем, что там совершенно нечем и не в кого стрелять. И наоборот: оружие ставится туда, где его, в принципе, быть не должно, — например на гоночные машины. И под это дело изобретается очередной "жестокий мир будущего".

Таким образом, без оружия можно — но очень уж сложно.

А теперь — об основной проблеме. Я имею в виду те игрушки, в которых НЕ НАДО точно повторять реальную жизнь.

Ситуация здесь застыла, как муха в янтаре. В то время как в играх других жанров арсенал расширяется со скоростью сферы ударной волны ядерного взрыва, в симуляторах почти ничего не меняется, за исключением названий различных модификаций пушек и ракет. Этому есть свое объяснение: создатели имитаций реальной техники пытаются точно копировать реальное же ору-

жение, а те, кто не связан таким ограничением, подавлены массой игр первого направления и даже не пытаются придумать что-то оригинальное.

Различных образцов вооружения всевозможных боевых машин очень много, но все они легко сводятся в несколько групп.

Первая (и самая старая). Отличается наибольшим разбросом мощностей. Мощность определяется калибром: от 7,62 мм (синхронизированные пулеметы, стреляющие через диск винта, крыльевые и в подкрыльевых контейнерах) до 460 мм (главный калибр линкора "Ямато").

Эта группа характеризуется максимальным количеством боекомплекта (сотни и тысячи снарядов и патронов на одном носителе), наибольшей сложностью прицеливания (очень редко выполняется автоматически, так же редко имеет нормальный прицел — чаще всего, независимо от эпохи, просто дурацкое перекрестие), незначительным радиусом действия и низкой поражающей силой. Это компенсируется практически полной неотвратимостью попадания — кроме энергичного маневра противник (или вы) не может предпринять никаких контрмер, а также низкой стоимостью подобного оружия — там, где этот фактор присутствует.

Было бы черной несправедливостью не упомянуть некоторые образцы, явно относящиеся к той же группе, но калибра не имеющие вовсе. Тем более, что они являются основным оружием в таких произведениях искусства, как X-Wing, Tie Fighter и, разумеется, Wing Commander.

Простой пример. Даже сейчас есть проекты авиационных пушек, не установленных жестко в диаметральную плоскость испытателя. Но, по мнению разработчиков, порядок, заведенный еще в Первую мировую, просуществует еще несколько тысячелетий.

Вторая группа — управляемые ракеты. Иногда их почему-то называют торпедами, но это, мягко говоря, некорректно. Тем более, что настоящие управляемые торпеды также относятся к этой группе.

Применение этого оружия в большинстве имитаторов настолько просто, что их создатели вводят дополнительные (и временные довольно нелепые) ограничения. Так, во всех сериях Wing Commander ракете требуется некоторое время на захват цели, хотя выглядит это странно: вот противник со всеми своими физическими полями, вот голова самонаведения, построенная по технологии далекого будущего, — чего еще?

По-настоящему хорошо получилось только в Su-27 Flanker, где разработчики исходили из простой истины: нечего самим придумывать технические сложности — хватает и настоящих. Но не об этом сейчас речь.

Итак, ракета сама находит цель. Но если сделать ее удар неотвратимым, как сама смерть, то пропадет весь интерес. Это было понятно сразу — отсюда-то и берут начало разные Chaff и Flares, обозначающиеся в на-

шей военной терминологии соответственно как "дипольные отражатели" и "тепловые ловушки". Традиционным стал и вид загадки для пилота: разобраться, что в данном случае надо выбрасывать. (Разбираться долго, лучше сразу кинуть и то, и другое.)

И все это так и кочует из игрушек в игрушку. И нападение, и защита...

Третья группа — неуправляемое оружие: неуправляемые ракеты, бомбы свободного падения и прямоидущие торпеды.

По сути своей, это дальнейшее развитие стрелково-пушечно-лазерно-блasterного оружия. Баланс поражающей мощи и боекомплекта смешен в сторону мощи. Недостатки унаследованы.

Кроме того, как уже отмечалось, оружие должно отбираться по принципу максимального уровня технологии. Это значит, что применение разных неуправляемых штуковин должно быть либо полностью автоматизировано, либо исключено. Но они живут. И их использование сделано так, чтобы причинять максимальные неудобства.

И, наконец, все остальное. Пожалуй, по своему содержанию это самая интересная (но, увы, и самая малочисленная) группа, про которую труднее всего сказать что-то плохое. Вряд ли есть возможность перечислить все, что в нее входит — вплоть до мин, фото- и телекамер, глубинных бомб и диверсантов.

Значит, разработчики, проявляющие чудеса нестандартного мышления при создании проектов фантастических машин будущего, показывают такие же чудеса, но уже шаблонного мышления, придумывая для них оружие. Tot же Wing Commander (или Tie Fighter/X-Wing) — продукт технологии страшно сказать какого тысячелетия. А оружие? На уровне 60-х годов нашего века — пушки и ракеты. Тем, кто со мной не согласен, я отвечу, что в принципе без разницы, как называется пушка и какой цвет у того, что из нее вылетает при выстреле. Особенно это обидно, когда речь идет об Origin, специалисты которой проявили подлинное вдохновение, разработав пропасть оригинального пехотного оружия для двух серий игры Crusader.

Вообще говоря, отступление от этого унылого порядка вещей было сделано, но... не в симуляторе. Я говорю о стратегической игре Ascendancy, авторы которой постарались и выдали отличный спектр образцов оружия, действующих на основе многих физических принципов и производящих самое разнообразное воздействие на противника (кто видел, тот меня поймет). Выходит, можно!

А мне на это, пожалуй, ответят так: а какая разница, что там вообще происходит? Главное — если враг окажется на дороге, то последствия для него будут соответствующими: дикий вопль и фейерверк запчастей из его колымаги. А что и как — дело десятое.

Согласен. Но все равно, садясь за очередной симулятор, хочется чего-то свежего и неожиданного. А то мортидо уже не то...

# Просто монстры!

Games Magazine

НАШ ВЫБОР



Из справочного материала к Monster Truck Madness я неожиданно узнал, что "монстры" имеют примерно десятимиллионную армию поклонников. Вот как... Выходит, на их гонках яблоко негде упасть. У нас же они пока не очень известны, хотя производят сильное впечатление на каждого, кто хотя бы раз видел фотографию "монстра". Или фильм с участием этого чуда в первых (перечень таких картин, в числе которых и две серии "Полицейской академии", также прилагается). Вообще, "Руководство по безумию" (Madness Manual) весьма обширно. Помимо текста (самые известные "монастыри" и их водители, история создания гонок, как получить водительские лицензии класса "Б" и "А" — все, видеть до данных социологических опросов поклонников и рекламы масок с изображениями "монстров") книгу также включает массу фотографий (машины, создатели) и видео ("монастыри" давят колесами обычные авто, совершают невероятные прыжки, гонят по бездорожью, плывут по воде). —

Начитавшись всего этого и по-маниловски



Кабина. Не правда ли, есть на что посмотреть.

мечтаешь: вот бы порулить!..

Легко, с этим-то как раз проблем нет.

Точнее — почти нет. Проблемы здесь могут возникнуть только с техникой. Высший уровень детализации требует Pentium'a 166. Низший — 60. "Четверка", конечно, допустима, но тогда не обижайтесь на сногшибательный frame rate — кадра два в секунду, при условии, что все выглядит красиво.

Если же с компьютером все ОК, то можно смело погружаться в nirvanу —

другого слова не подберешь.

Итак, мы решили принять участие. Что делать в первую очередь?

Перед стартом — гараж. Сначала — выбор машины, а потом — установка тех самых колес (глубина протекторов имеет принципиальное значение в зависимости от типа дороги, для асфальта — самые мелкие, для грязи и форсирования рек вплавь — самые глубокие). Дальше — полвеска. Жесткие рессоры позволяют делать колоссальные прыжки — но почти ничего не amortизируют. Я, было, решил, что мне-то все равно, ибо кресло перед компьютером прыгать не станет в любом случае, — и жестоко просчитался. Прыгать оно, конечно, не стало, но... (Попробуйте — поймете.) И завершающий этап — трансмиссия, определение вашего стиля на трассе (что лучше — быстрее ездить или быстрее разгонять).

А теперь — вперед!

Первый "монстр" создавался не для гонок. Основным его предназначением было на потеху публике давить своим колесиками старые легковые автомобили. Это и сейчас

**Этой сцены, конечно же, не было, но ее так легко представить, что удержаться просто невозможно...**

**Итак.**

**Главный офис компании Microsoft.**

Действующие лица: Билл Гейтс, соратники.

**Гейтс:** Мои соратники! Как вы уже знаете, Microsoft начинает крупномасштабный выпуск игрушек. Причем исключительно под Windows 95...

Ура-а-а!

**Соратники:** Мы должны решить, какая из них будет следующей. Но прежде я должен со всей ответственностью заметить вам, что это не должно быть какой-нибудь фишней-мигней, понимаешь. Наши игры должны символизировать сам Microsoft, его мощь и устремления. И символизировать так, чтобы на планете все дрожало. Понятно? (Пауза). Вижу, что понятно. Какие будут предложения?

**Соратники:** Босс, может быть, очередной Flight Simulator?.. Высокий полет, большая скорость. А?..

**Гейтс:** Нет! Хватит! Народ устал! И Space Simulator тоже не предлагайте.

Тогда, Босс, может, войнушка?

Как вам идея?

**Гейтс:** Ближний бой, или, по-русски, Close Combat? Хм-... Идет! По рукам! И еще что-нибудь.

**Соратники:** А как насчет вот этого, Босс? (Включают демо-версию Monster Truck Madness. На экране чудовищные грузовики с огромными колесами, ревя, гоняют по грунтовым дорогам, давят легковушки и друг друга, сносят дорожные знаки. Все это происходит в изумительно нарисованном дыму, пыли и брызгах грязи. Играет СТРАШНАЯ МУЗЫКА).

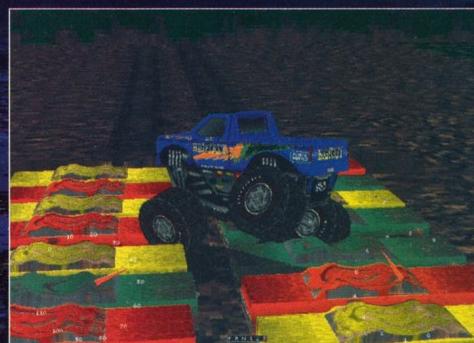
**Гейтс:** Автогонки? Хм-м... Ага. Так. Ага! That's it! Ага! Bo! Boooooooo!!!

Monster Truck Madness, или "безумие "монстров"... Новая игра на старую тему автогонок. Да, в ней есть отчего заорать не своим голосом.

**Особенно, когда сломаешь джойстик...**

относится к числу первоочередных задач. Для получения лицензии класса "Б" надо уметь проехаться по длинному ряду хрупких крыши. Для победы в гонках — то же самое, но еще и с максимальной скоростью. Попробуй, удержи его там!

Справка: ваша "тачка" весит пять тонн. Меньше нельзя — согласно правилам. У



Здесь достается всем.



"Могильщик" улетает — далеко и надолго.

соперников та же ситуация. В этих условиях слово "таран" наполняется неким особым смыслом.

Атмосфера у всего этого мероприятия подобающая. Играет СТРАШНАЯ МУЗЫКА. Комментатор орет истощенным голосом; вопли не очень-то информативны, но исправно подкачивают адреналин. Моторы ревут (приближение врагов угдаешь в первую очередь на слух: в зеркальце заднего обзора мало что видно, да и никогда туда глядеть). Шины визжат. Все звуки меняются в зависимости от того, по чому едешь — грязь, асфальт, вода, разбитые машины.

Изображение каждого "монстра" в точности скопировано с оригинала, вплоть до "боевой" раскраски. Разумеется, со своими характеристиками. Характеристики водителей определяются согласно уровню сложности. На самом легком вырываешься вперед, проходишь поворот, если слышен визг тормозов и грехот большие соперники не попадаются. На самом сложном уровне все, как понимаете, наоборот.

Полная детализация означает изображение таких вещей, которые раньше ни одному разработчику и голову не приходило рисовать, — типа ошметков грязи и следов на асфальте, которые оставляет "монстр", въехав на дорогу с грунта. В Аризоне в режиме ралли можно промчаться сквозь пару отлично сделанных городов-призраков.

Соблюдение всяких мелочей на экране — поразительно. Допустим, по дороге сшибается какой-нибудь рекламный щит, сиротливо стоит на обочине. (Так ему, кстати, и надо — он красивый, начинешь его разглядывать и куда-нибудь заедешь.) Так вот, щит не просто

разлетается с соответствующим звуком — этим то нас уже не удивить. Ваш "монстр" еще и тащит его перед собой и хрустит по нему колесами — до тех пор, пока не отбросит в сторону. А на высокой скорости наезд на лежащий предмет чреват потерей управления.

Впрочем, здесь могут вмещаться силы, до конца непонятные. Вы с ходу врываешься в тот же город-призрак — и слетаете с дороги. Это ерунда, можно ехать дворами. (Вообще, основная особенность игрушки в том и состоит, что ее мир не исчерпывается одной лишь трассой.) На дороге стоит забор — в щепки. Скамейка — взлетела ножками кверху. Корыто с водой — звяк... "Монстр" становится, как вкопанный, — корыто невредимо, по воде даже рыбьи не пошла. Двигок рычит, но машина вперед не едет. Как будто не она тут все крушила.

Заносы и падения — это отдельная песня. Кстати, если вы кувыркнетесь и приземлитесь на крышу, то это не фатально — по нажатию клавиши прилетает вертолет (размер у него примерно как у "монстра"), что производит несколько странное впечатление), зацепляет вашу многострадальную "тачку" и оттаскивает ее на дорогу. Плохо только, что ставит позади соперников, а не впереди.

В описании сказано, что самый длинный прыжок "монстра" составляет 117 футов (почти 40 метров, неплохо, правда?). На трассе под красноречивым названием Mud Pies ("Пирожки из грязи") перед трибунами стоит трамплин. Въедешь на него на полной скорости... Не знаю, насколько далеко получается, но ощущение действительно такое, что никогда не упадешь — так и будешь лететь. Как самолет "Руслан".

Кстати, о дороге. Здесь есть один принципиальный момент, который бесполезно искать в разных там "Формулах-1".

Пройти трассу в МТМ — это значит отметить в нескольких контрольных точках в соответствующей последовательности. И все. Что вы делаете между ними — абсолютно никого не интересует. Хотите — совершайте крюк по дороге с мостом и туннелем, а нет — пожалуйста, можно направки, по горам и через реку (только не опрокиньтесь). Часто так действительно быстрее, тем более что "монстр" может что угодно проломить, что угодно перепрыгнуть и что угодно переплыть. Или, почти что угодно. Просто надо следить за стрелкой компаса, которая указывает на следующую контрольную точку.

Кроме того, "Безумие" — игрушка довольно агрессивная. Правда, здесь нельзя отомстить



Не стой на дороге!

противнику за то, что он тебя обошел: всадив ему в корму десяток-другой ракет, но скучнее от этого не становится. Испытываешь колосальное удовольствие, когда, потеснив гада на повороте, слышишь, как он там куда-то закувыркался. Или когда едешь — а на обочине кто-то валяется колесицами кверду.

Вот так.

Я знаю, что вы хотите сказать: "Все это замечательно и даже прекрасно, а как там насчет ЭТОГО? Чтобы с другом?"

Насчет ЭТОГО там — полный порядок. Monster Truck Madness поддерживает сетевые и модемные гонки. Вплоть до связи по World Wide Web. Я надеюсь, что ответы на ваш вопрос. Хотя я был несколько удивлен самим фактом того, что он был поставлен.

Общий вывод такой. Монстры порождают монстров — и Microsoft исключением не стал. Рано или поздно появятся новые симуляторы гонок — с еще более совершенной графикой и улетным звуком, но в определенном смысле превзойти Monster Truck Madness не удастся никогда. Я говорю о том, какой класс машин стал объектом имитации. "Монстр" — это гораздо круче, чем любое другое наземное средство передвижения (если, конечно, не считать тех, которые с пушками и на гусеницах).

Можно и еще короче. Очень красиво, захватывающе и познавательно. Все.

— Андрей Ламтюгов

**★ Microsoft**

**100% ГРАФИКА**

**100% ЗВУК**

**90% СЮЖЕТ**

**ИНТЕРЕСНОСТЬ**

**Monster Truck Madness**

**95%**



Самый большой из самых больших.

# На страже завоеваний социализма

ЧТО НА ЭТОТ РАЗ?

## Для начала — загадка

**К**акой предмет на Западе называют "Ланью", а на Востоке — "Крокодилом"? Правильный ответ — боевой вертолет Ми-24. Правда, его натовское имечко Hind ("Лань") смысловой нагрузки не несет — просто названия вертолетов должны начинаться с буквы Н. За эту-то машину взялась фирма Digital Integration после того, как выпустила "Апач" (не путать с джейнсовским "Apache Longbow"). Основная цель — стравить эти два изделия в режиме Two Player Missions, для чего в комплекте с "Хайндом" поставляются дополнительные файлы для "Лонгбоу": после их установки продукт становится совместимым для сетевой/модемной игры.

Сразу возникает вопрос: почему Ми-24, в общем-то уже довольно "пожилой" вертолет? К тому же в России есть такие славные вещи, как, скажем, Ка-50, "Черная акула" (и уже триумфально прошедшая по экранам РС под названием Werewolf), или Ми-28 — новейший и пока почти неизвестный.

Вероятно, потому, что использование Ми-24 сильно разнообразит спектр заданий. Возьмем для примера тот же "Апач". Разве можно на нем забрасывать в тыл врага спецназ, эвакуировать раненых, минировать местность с воздуха, швырять на врага фугасные (и прочие) бомбы? А на "Хайнде" — пожалуйста.

Ми-24 был создан примерно на 15 лет раньше последней модификации "Апача" — и это, естественно, наложило свой отпечаток. "Хайнд" — это вам не "Лонгбоу" с вот такой вот глуковиной над втулкой несущего винта. С радарами у нас глухо. Многофункциональные дисплеи отсутствуют решительно во всех своих проявлениях. Равно как и сложная компьютерная система, вычисляющая приоритеты угроз. Вместо всего этого — крутого вида планшет с картой. Кроме того, Ми-24 несет ровно вдвое меньше противотанковых ракет, чем "Апач". А вместо пушки — пулемет. Правда, очень хороший.

Так что добро пожаловать в советскую армейскую авиацию! Именно советскую, а не российскую. И лет на десять назад.

Попытки проникновения иностранцев в

тайны русской души всегда очень трогательны. В данном случае это выразилось в музыке. В "Лонгбоу" основной темой служил очень заводной рок-н-ролл. В "Хайнде" — какая-то душераздирающая мелодия, и я сильно подозреваю, что это... "Дубинушка", исполненная задом наперед и слегка доаранжированная ударными. Причем даже в случае радостных событий (успешное завершение, повышение, награждение) музыка веселее не становится...

Текст заданий выдержан примерно в таком духе: "Товарищ! Гнусные муджахеды совершают подлые нападения на наши доблестные Вооруженные Силы, прячась среди мирного населения в кишлаке (координаты). Товарищ! Подними в воздух свой мощный "Хайнд", лети к этому кишлаку и сбрось на него ужасные вакуумные бомбы (варианты: засыпь его противопехотными минами, подсвети лазером для наших могучих МиГ-27), чтобы бандиты больше не могли использовать в своих целях мирное население".

Между прочим, эту весть вроде бы собираются русифицировать. Представляете, какой получится шедевр, если перевод будет "любовым"?

## Куда летим?

Выбор небольшой — Казахстан (мятежники обижают русских, правительство просит Россию вмешаться), Корея (злые империалисты не хотят кормить коммунистов, надо отобрать еду — все почти как в жизни) и Афганистан, 1985 год (суть ясна).



Вот она — гроза врагов коммунизма!

"Лань" полностью сохраняет идеологию "Апача" — тренировка, "быстрый старт", выполнение отдельных миссий или миссий, объединенных в кампанию, одно не дублирует другое. Ну и, разумеется, всякие мероприятия, связанные с модемом и сетями, — друг против друга, друг с другом, в составе одного экипажа...

## Как лететь?

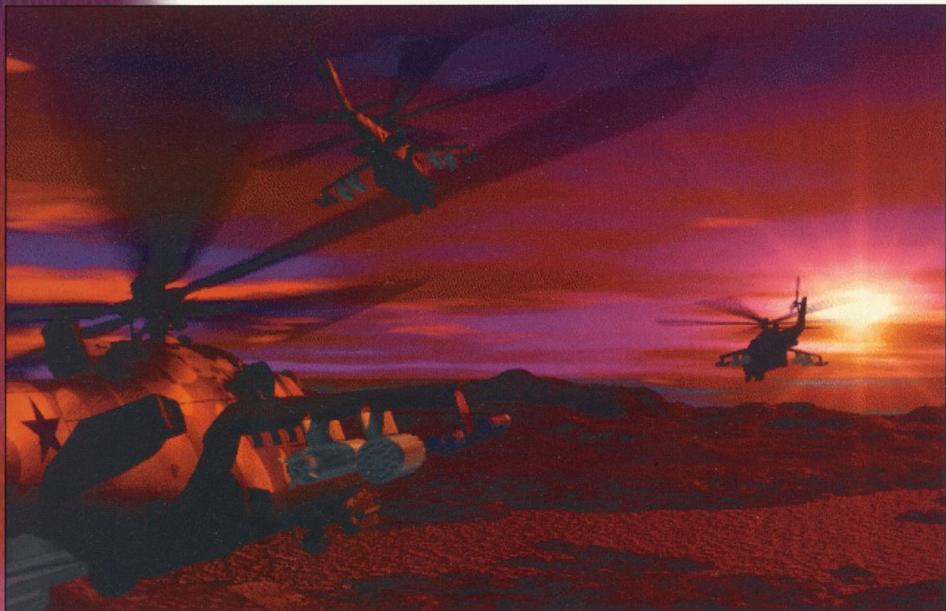
Там предупреждают сразу — без аналогового джойстика и педалей реалистичный режим полета лучше не ставить. Правильно предуп-



Кабина стрелка — приборов меньше, обзор лучше.



Бегите-бегите. От судьбы не убежишь.



**Вылетаем вечером, на рассвете!**

реждают — все, что можно сказать.

Нормальное начало в миссии или кампании такое. Вам даются два ведомых. Они на вас — ноль внимания, фунт презрения. Делают все сами по себе. Первый взлетает, следом — вы, он ложится на курс, вы — тоже, после чего в вас врезается снизу тот, который поднимался третьим. Мораль: шарахаться надо в первую очередь от своих.

Вообще, групповой полет — вещь довольно хитрая. По моим наблюдениям, ваши коллеги летают как правило на высоте 30 метров со скоростью примерно 285 км/ч. Под скорость приходится подстраиваться, чтобы успевать вместе со всеми, а вот высоту лучше выбрать иную (во избежание уже описанных неприятностей).

Наконец, всякие мелкие проблемы преодолены, и вы — над полем боя.

Боевое соприкосновение с противником изображалось, наверное, тысячи раз во всевозможных игрушках. Пальба, море огня, воздуха не видно за пушечными и пулеметными трассами, небо расчерчено дымными следами ракет, все взрывается и горит. Маленько исключение составляет ваш вертолет: он сначала горит, а уже потом, через непродолжительный промежуток времени взрывается. Ну и так далее.

Но одну вещь здесь надо отметить обязательно. Как правило бой в компьютерной игре — это бой именно между вами и противником. Но только не здесь! В "Хайнде" (и в "Апаче") вы — всего лишь кусочек большой картины (как, собственно, и должно быть). Стрельба и взрывы на земле могут не иметь к вам ни малейшего отношения — просто вас бросили в пекло. В одной из миссий мне приказали эвакуировать раненых. Я посадил вертолет в условленной точке, к нему

ранулись хорошо прорисованные солдаты с носилками (я включил вид со стороны). Тут невдалеке рвануло — и двое упали. Причем это был вовсе не мультик! Потом, по окончании миссии, следует сообщение о потерях с обеих сторон — в том числе и о тех, к которым не имели отношения ни вы, ни ваши ведомые.

Кстати, в этой игре не очень ругают, если нечаянно врежешься своим. Это не "наезд" на коммунистическую психологию, в "Лонгбоу" было так же. Просто авторы вошли в положение пилотов: сверху разве разберешь, кто там копошится... В конце концов, в реальной жизни удары по своим — это неизбежный рок всех BBC мира.

Человечки на земле — это, пожалуй, единственное примечательное место в плане графического оформления. Все остальное выглядит, в общем, средне (благо, в последнее время нам есть, с чем сравнивать).

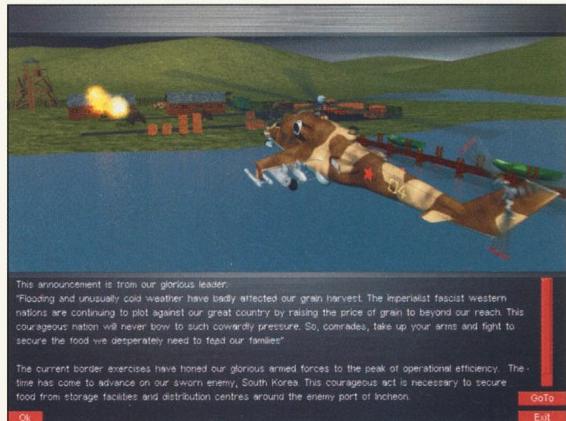
Оружие у "Хайнда" вполне достойное. Взрыв двух вакуумных бомб стирает с лица земли поселок средних размеров. Залп неуправляемыми ракетами (особенно "восьмерками") разносит скопление чего угодно. А еще есть фугасные и осколочные фугасные бомбы, пушечные контейнеры, системы кассетного минирования, противотанковые ракеты, ракеты "воздух-воздух"... Плюс восемь бойцов спецназа в грузовом отсеке. После посадки в указанном районе они бодро высаживаются из вертолета и разбегаются по своим спецназовским делам... В число боевых задач также входят сбор и передача развединформации, лазерная подсветка и целеуказание.

Есть и приятные сюрпризы. Очередью из пулемета ЯкБ калибра 12,7, оказывается, можно стереть в порошок любой объект, кроме тяжелых танков и бункеров. Я, конечно, понимаю, пулемет крупнокалиберный, четырехствольный, и опять же — две пули в одном патроне, но все равно — неожиданно. Очередь по вражеской казарме — казарма рушится...

Наконец, очередная часть работы по поддержке социалистической демократии завершена и можно, залывая раны, ложиться на обратный курс. Вот и база. Посадка (не забыть выпустить шасси!). Вертолет касается земли...

И выясняется, что как раз в этот момент под вами проезжал бензовоз!

Когда видишь, что происходит дальше,



**Попадание! Кто-то больше не попьет крови трущихся...**

почему-то вспоминается фраза: "И пошел Иван-царевич сразу на все четыре стороны"...

#### Когда умолкла музыка...

И вот все опасности позади. Грохот винтов стих, экипаж расслабляется на базе, техники вытаскивают из "Хайнда" всевозможные колючки, противник складывает трупы погибших в штабеля... а нам самое время поразмыслять о чем-нибудь глобальном.

Симуляторов боевых вертолетов сейчас пропасть. Плюнь в окно — попадешь в какую-нибудь "Хокум", а брызгами — в "Команд". Но настоящий-то вертолет только один. И все уже знают, какой.

Похоже, что "Апач" от "Джейнс" занял свое место на вершине мгновенно иочно — вытаскивать его оттуда придется со звуком "чпок". В данном случае это не удалось.

Но это совсем не означает, что игрушка плохая. В России она будет пользоваться успехом уже потому, что нам редко представляется шанс полетать на отечественном, кромсая заграницное, — чаще наоборот. А если ее и в самом деле русифицируют, то это будет праздник. Несмотря на то что и тема, и вертолет несколько устарели...

— Андрей Ламтюгов

#### ★ Digital Integration

**79%** ГРАФИКА

**90%** ЗВУК

**80%** СЮЖЕТ

ИНТЕРЕСНОСТЬ

**84%**



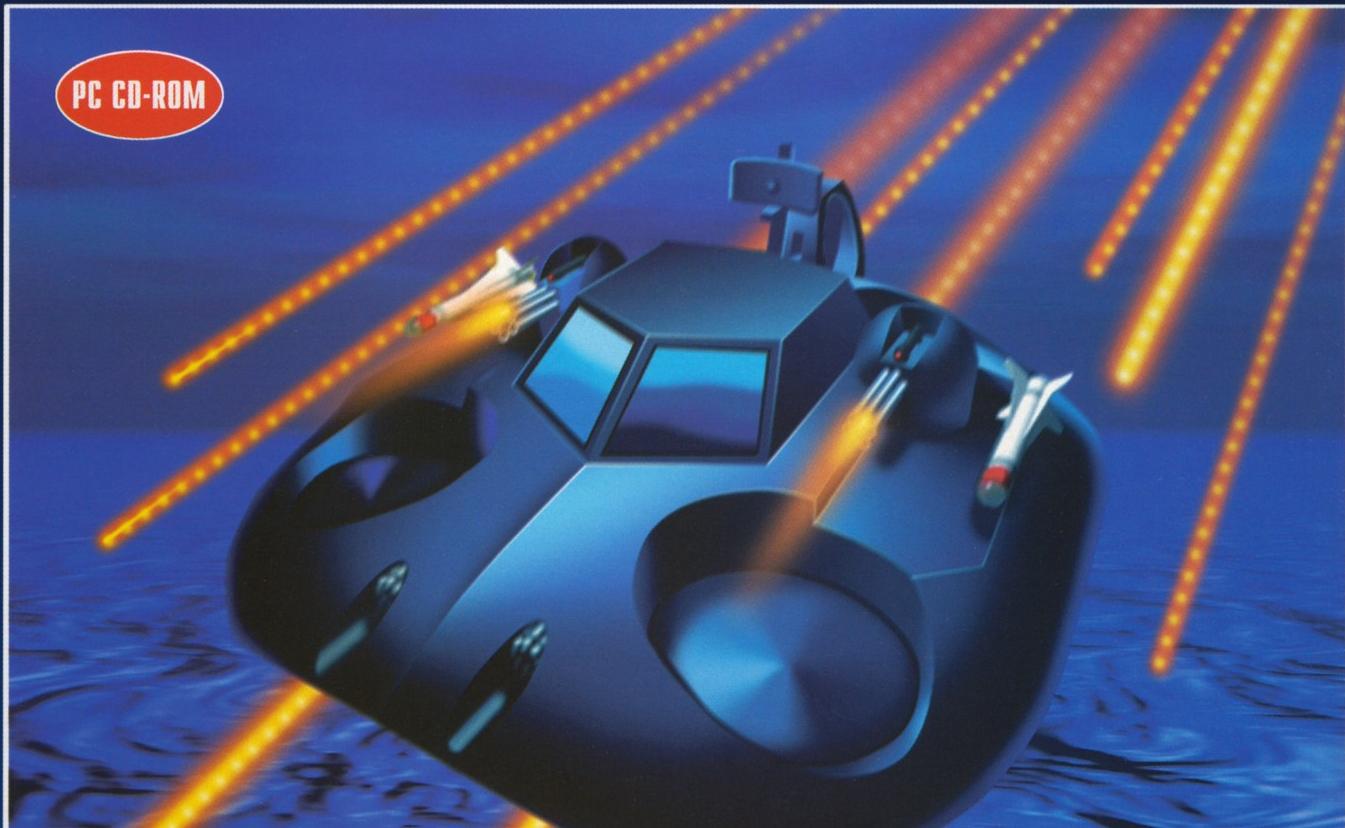
**Наши храбрые и умелые летчики могут действовать в любое время суток!**

#### Системные требования:

486DX2/66 (чем лучше — тем лучше), MS-DOS/Windows 95, 8 Мбайт RAM, SVGA, 2-скоростной CD-ROM, звуковая карта, мышь

# PIKE

## Операция "Громовержец"



**PIKE-эффектная и увлекательная игра в жанре  
"боевой симулятор"(military simulation).**

50 боевых миссий. Огромное количество игровых ситуаций.

Оригинальное сочетание 2D и 3D действия, выполненного в трехмерной графике, уникальные звуковые эффекты, оцифрованная речь и незабываемая авторская музыка в формате аудиотреков.

Практически неограниченные возможности игры по сети или через модем (до 10 игроков одновременно).

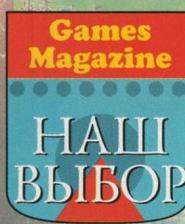
Игра издается на двух CD-ROM и поставляется с 80-страничным описанием.

**DOKA**

АО "ДОКА" РОССИЯ, 103482, МОСКВА, ЗЕЛЕНОГРАД, корп. 360  
Телефон: (095) 536-4652, 536-4020, 535-6295 Факс (095) 536-5887  
E-mail (Internet): [aodoka@dokadata.zgrad.su](mailto:aodoka@dokadata.zgrad.su)



# Герой виртуальной грязи



Название игры — NetworkQ Rally — может немного сбить с толку, и вот почему. Слово "Network" знают, кажется, все: это компьютерная сеть, а в данном случае — возможность так или иначе задействовать в игре своих друзей. Но сетевой режим игры (под разными красивыми названиями типа Head to Head, Deathmatch) сейчас поддерживается везде, с незначительными исключениями, о которых мало кто знает именно по этой причине. Но зачем тогда ставить слово "Network" в заголовок? Может быть, затем, чтобы подчеркнуть: главное достоинство продукта — игра в сети (или по модему...), а все остальное, по большому счету, не имеет значения? Мало ли, что графика убогая, звук нищенский, а сюжета и



Еще секунда, и мы впереди.

вовсе нет — ведь не это главное!

Но в NR все как раз на высшем уровне! Здесь и графика что надо, и звук сногшибательный, и сюжет (точнее, то, что считается сюжетом в играх такого жанра) тоже не подкачал. А в придачу еще и "Network", как и было сказано.

И другой хитрый момент: NetworkQ Rally — вещь сугубо мирная. Стрелять ни в кого не надо, уклоняться от выстрелов врага тоже. Но тем не менее после часа игры над компьютером повисает устойчивое облако адреналина. С чего бы это...

Вот здесь ответ как раз простой. Гонки — это гонки. Без разницы, на чем. Это отлично понимали создатели десятков предыдущих игр на ту же тему. А кроме того, они прекрасно осознавали и другое: тема неисчерпаема.

Чаще всего она воплощалась в жизнь в виде гонок "Формулы-1". Причем настолько чаще, что уже всем стала ясна необходимость некоторого разнообразия. Так появились Monster Truck Madness от Microsoft (см. ниже) и NetworkQ Rally от Europress и Magnetic Fields, о которой сейчас и речь. Игра воссоздает реальные соревнования, проходящие в Великобритании. (Тут же приводится краткий исторический очерк, из которого можно узнать, что данное ралли проводится ежегодно (с редкими перерывами), начиная с 1932 года, хотя официальная классификация была введена только в 1937-м.)

Выбор именно ралли как места столкнове-

ния машины играющего с дорогой и соперниками был сделан удачно. Мчаться по пересеченной местности, преодолевая всевозможные препятствия, на мой взгляд, гораздо интересней, чем "нарезать" круги по треку. Даже если смотреть со стороны. Вид же изнутри может дать еще и не такие впечатления.

Но, скажете вы, может и не дать. Весь вопрос, как реализовать предмет нашего обсуждения.

Об этом и стоит поговорить.

**В**обще, когда смотришь на NR, то в голову приходит несколько парадоксальная мысль. Звучит она так: в самом обозримом будущем развитие графической детализации ОСТАНОВИТСЯ. Нет никакой необходимости прорисовывать то, что невооруженным глазом на дисплее не разглядеть. Или то, что не разглядеть в аналогичной ситуации в реальной жизни. Когда дуешь на машине по грязной тропке в лесу, нет ни времени, ни желания подсчитывать листики на деревьях. (На максимальной детализации в NR почему-то кажется, что такое возможно.) Другой пример: надо остановиться, чтобы подробно рассмотреть мужичонку, стоящего ближе всех, и увидеть, что на его жилете нарисована эмблема соревнований. Все остальное выдержано в том же духе.

И еще: пожалуй, немного найдется игр (кроме этой), где графика на трассе смотрится лучше, чем мультики в промежутках.

Но, разумеется, за все приходится платить. NR внешне смотрится лучше, чем уже упомянутая Monster Truck Madness, но зато в нем никоим образом нельзя выйти за пределы трассы. В худшем случае кувыркнешься — и опять окажешься на дороге. Даже если дело происходит на мосту с очень хлипкими на вид

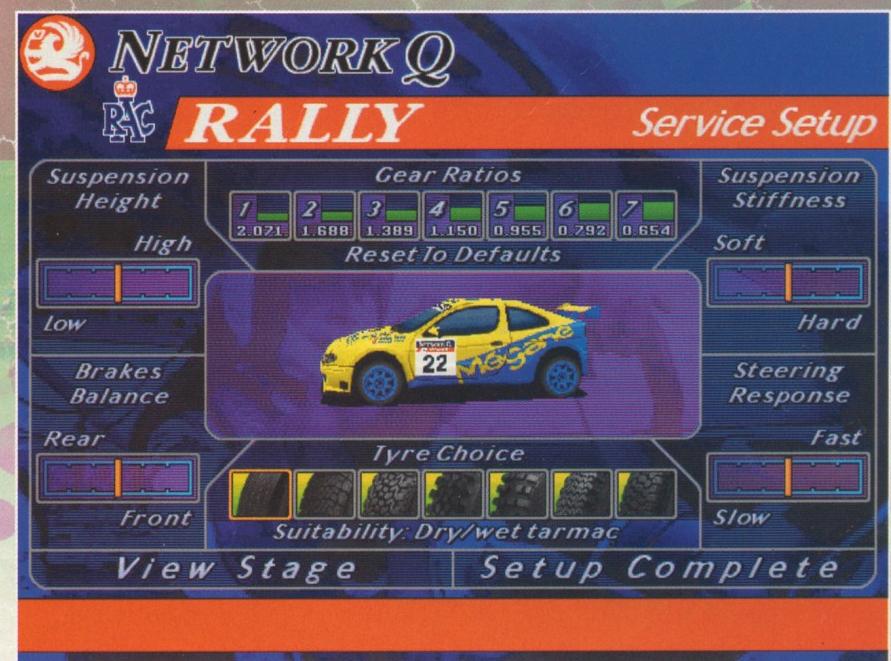
деревянными перилами. Переворот демонстрируется только со стороны — видимо, engine не поддерживает свободное трехмерное вращение пейзажа вокруг машины.

**С**начала идут, как и полагается, предварительные установки. Уровень компьютера устанавливается с помощью пиктограмм, изображающих последовательное заполнение человеческого мозга как-то субстанцией тошнотворного цвета, символизирующей интеллект.



Суть одна — вот ты, вот дорога, жми на газ. Но вариантов всего этого много. Есть аркадный режим — пять различных уровней (что такое "аркада", думаю, понятно всем: быстро, шумно, времени не хватает, соперники пугаются под ногами), Time Trial — в одиночку, на время, Individual — также в одиночку и Championship — чемпионат, длинная игра со многими этапами. Последний режим иллюстрируется на экране здоровенным кубком, который, судя по всему, переделан из тульского самовара.

Выбрав машину — а их семь штук, в том числе такие славные вещи, как раллийные варианты "Субару", "Форд", "Рено", "Шкода" (по всем приводятся основные технические характеристики и краткая информация о "боевом пути"), ее необходимо



Последние настройки.



подготовить. Призвав на помощь все свои знания по автоделу, начинаем ковыряться в подвеске, рулевом управлении, балансе тормозов и, разумеется, в коробке передач (все тот же любимый вопрос: что лучше — скорость или ускорение?). Покончив со всем этим, переходим к колесам. Гнать придется по асфальту, гравию, земле и снегу; все это, в зависимости от погоды, может быть сухим или мокрым. На выбор даются семь вариантов протекторов. В аркадном режиме ничего этого нет — на то она и аркада.

И, наконец, приключение начинается.

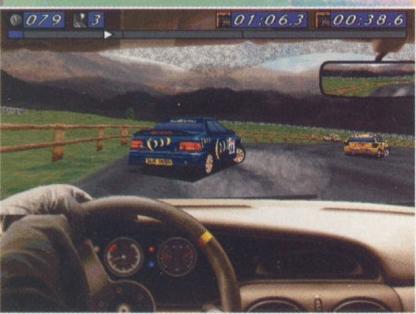
**K**ак и в десятках других симуляторов тех или иных гонок, постановка задачи проста: вписаться в поворот на максимальной скорости и не дать сделать то же самое сопернику.

Решение этой задачи не менее тривиально: надо знать, в какой момент и на сколько дернуть ручку джойстика, или вывернуть руль, если у вас таковой имеется. (Я пробовал и с клавиатурой, но мне не понравилось.)

Надо сказать, что здесь, в отличие от других игр, машина весьма чувствительна к повороту руля. Движения джойстиком или нажатия на клавиши должны быть очень аккуратными. (Обычно-то мы на крутом повороте наваливаемся на рукоятку изо всех сил, да еще и совершаляем характерные движения всем телом из стороны в сторону.)

С поворотами в NR строго. Если вылететь на обочину дальше некоего предела, то придется попробовать свои силы уже в области авиации — а точнее, в исполнении фигуры сложного пилотажа под названием "бочка". По завершении этой фигуры вам предоставляется возможность вернуться в мир авторалли, но потраченное время никто, естественно, компенсировать не собирается.

Нормальное состояние на трассе такое: чувствуешь себя кем-то вроде камилладзе, которого послали на задание, после чего благополучно о нем забыли. Ночь. Льет дождь. Грунтовую дорогу в лесу различаешь только по



Этот поворот мы пройдем лучше, чем "Субару".



**Системные требования:**  
486DX2/66  
(лучше Pentium), SVGA,  
4-скоростной CD-ROM, 8  
Мбайт RAM,  
звуковая карта

Неужели  
доехали?

тому, что на ней не растут деревья. Штурман, конечно, не даром хлеб ест и то и дело орет: "Крутой правый!", "Крутой левый" — но, во-первых, по одному слову "крутой" не поймешь, насколько он крут, а во-вторых, повороты идут настолько часто, что перестанешь понимать, какой вопль к какому относится.

Сквозь надсадный вой мотора (стрелка тахометра давно уже прыгает на красной черте, даже на самой высокой передаче) и глухие удары машины неясно обо что неожиданно раздается звук, очень напоминающий раскат грома. Через секунду соображаешь, что это и был гром, — началась ночная гроза. Входишь в крутой поворот — и как раз в этот момент слепнешь: экран дисплея становится абсолютно белым. Вот такие у них в Англии молнии.

Дворники работают плохо, а свет фар на дороге то и дело зловеще мигает. Конец предыдущего этапа был ознаменован хрустальным звоном: одна фара разлетелась вдребезги — черт ее знает из-за чего. Ачинить времени не было: двадцать отведенных на ремонт часов ушли на копание в трансмиссии, ибо проклятая система уже взяла себе за правило в самый ответственный момент (как правило, когда педаль газа вжала в пол) с визгом слетать на нейтральную передачу. Все электродела не удастся привести в порядок и в следующий раз, когда на ремонт будет дано сорок пять часов: из этого времени пятнадцать уйдет только на двигатель. А потом турбонагнетатель, дребезжащая подвеска, тормоза (не забыть тормоза!) и, кроме того, еще штук пять других систем, включая, разумеется, сам корпус машины, которым наносятся удары по окружающей действительности.

Эта действительность здесь, как уже отмечалось, выглядит очень даже неплохо. Отлично нарисованный ландшафт дополняется фигурами людей. Эти самые фигуры, черты их побрасывают, всегда выбирают отличные места для того, чтобы поглязеть на ралли, а именно — прямо на обочине в местах крутых поворотов, в которые вписываешься хуже всего (или не вписываешься вообще). Сбить их, правда, нельзя, но когда они исчезают под капотом, то на нервы действует — ведь это все-таки не "Карантин".

Но (здесь требуется некоторое время, чтобы

поверить глазам) вот и финиш! Окончание гонки демонстрируется со стороны под слабые вяканье публики.

После этого следует демонстрация результатов (абсолютных и в своем классе), и... все по новой!..

**G**оворить, вот и все. Больше здесь ничего нет. Тем не менее эта штучка заслуживает довольно высоких оценок.

Во-первых, это гонка. В мире игр, где не надо жать на спусковой крючок, любая гонка электризует человека более всего прочего. Подтверждений тому — масса.

Во-вторых, у игры очень неплохая графика и звук. Не надо объяснять, что это означает. Да бесполезно. Лучше посмотреть.

И в-третьих, это не просто Rally. Это NetworkQ Rally, и первое слово в названии говорит очень о многом.

Так что шлем на голову — и вперед!

— Андрей Ламтюгов

**P.S.** Кстати, друзья, хорошая новость: компания "Дока" собирается локализовывать (так и хочется написать "ДОКАлизовывать") NetworkQ Rally. Не пропустите!

★ Europress  
★ Magnetic Fields

95% ГРАФИКА

89% ЗВУК

80% СЮЖЕТ

ИНТЕРЕСНОСТЬ

NetworkQ Rally

90%

# ЛИЧО ВРАГА

ОЛЬГА ЦЫКАЛОВА



**K**огда вы, дорогие читатели, дрожащими руками срываете целлофан с шикарной "коробочной" игрушкой или на худой конец заталкиваете в CD-ROM линялый плод русско-китайской дружбы, подобранный в последнюю субботу на Митинском рынке, вы обычно не знаете, станет ли новая гейма вашим верным другом на ближайшие пять дней или же вы еще два месяца будете плакаться друзьям, какую ерунду вы исхитрились "оторвать" за свои кровные.

Да, конечно, есть "Магазин игрушек", а в нем — несчетно рецензий, хинтов и картинок, но, как известно, на вкус и цвет... Меня, к примеру, "Нормалити" (помните наш ррр-революционный солюшен?) ничуть не задела, а ведь продаются в каждом киоске, и народ сходит с ума.

О выборе, пожалуй, речь пока не идет: больно жидок ручеек квестов, протекающий через нашу столицу, а за пределами МКАД вообще что добудут, тому и рады. Но вот представить себе, чего ждать от свалившейся на вас "вражеской" игрушек, можно уже на очень раннем этапе, даже не начиная в нее играть.

Чтобы развлекаться, не теряя себе нервы и не беря старые игровые травмы из-за всевозможных несурзностей, которых в обычном квесте бывает до черта, прежде всего надо четко знать своего врага в лицо (увы, другом он бывает редко). Знать того самого, кто заварил эту мерзкую кашу на энном количестве CD, и чье, кажется, единственное желание — увидеть, как разлетаются мозги из вашего не выдержавшего напряжения последней головоломки чепца.

Главный дефект этих несчастных созданий в том, что они до сих пор не поняли того, что знают все квестеры и о чем я говорила в прошлой колонке: квест — это вам не здесь, это не единоличное владение, где что хочу, то и ворочу, это плод коллективного творчества игрока и собственно автора. Это вам, граждане, не литература. Если бы Наташа Ростова перед свадьбой с Пьером Безуховым застрелилась из охотниччьего ружья, литературоведы исписали бы сотни страниц рассуждениями о странностях характера русской женщины, но никто не сказал бы Толстому, что он не прав. Создатель же квеста, склонный к подобным вывертам, выглядит, простите, свиньей.

И все равно эти нехорошие люди упорствуют. "Я дам вам поиграть с моей куклой, — говорят они, — но только чуть-чуть". Кто из вас, собравшись по несчастливому хобби, не ругался последними словами, когда ваш герой, неожиданно выйдя из повиновения, дикой лошадью рвался навстречу опасностям, которые вы так упорно старались предотвратить (вспомните хит прошлого номера Urban Runner, где главный персонаж подманивал к себе убийц всеми возможными методами)?

А эти кукиши в кармане, когда вдруг выясняется, что ваш герой на самом деле знает лучше вас, куда идти и что делать, потому что он уже был в этом месте в своей "прошлой жизни", до того как начал двигаться под вашим чутким руководством? В Ripper'е меня просто взбесило, что, выманивая вещественные доказательства у полицейского, пришлось выбирать весьма странную линию поведения — только потому, что герой, как вдруг выяснилось, собрал компромат на своего собеседника, не удосужившись посвятить меня в свои темные делишки.

Увы, начиная игру, никогда не знаешь, с какими подлянками в ней придется столкнуться, поэтому так важно убедиться, что создатели продукта относятся к вам по крайней мере с уважением и пониманием. Для этого прежде всего стоит взглянуть свежедобытой игрушке в лицо, то есть в интерфейс. И первый вопрос, который вы можете мысленно задать авторам, будет звучать так: "Ты меня уважаешь?".

Уважать клиента, то есть игрока, можно самыми различными способами. Но основной — просто не считать его мазохистом, который, блуждая вторую неделю по лабиринту, с каждым днем тащится от этого занятия все больше. Узнать, уважают ли вас создатели игрушки и фирма-производитель, можно, посмотрев на систему подсказок.

Крайний вариант садизма: подсказки отсутствуют, а за решение зубодробительных головоломок, если вам вдруг придет в голову позвонить в службу поддержки, с вас сдерут по 2 доллара за минуту разговора (Ripper) (это, конечно, для забугорных граждан, наши себе такого позволить не могут).

Вариант "кошелек на веревочке": система хинтов есть, лампочками разноцветными мигает, предлагая свою помощь, но в нужный момент отключается, лампочки гаснут, и появляется надпись "Хинтов нет" (Urban Runner). Пожалуй, это даже хуже первого.

Вариация на ту же тему: подробное описание начала игры, но на определенном этапе (конечно, довольно сложном) подсказки иссякают.

Другая крайность: подсказки бери — не хочу; но это бывает редко: создателям игры ведь тоже обидно, что мы так легкомысленно плюем на их попытки нас запутать, поэтому обычно выдача хинтов сопровождается мелкими унижениями или неудобствами (что ж, это их право). Например, в Zork'е за подсказками приходилось возвращаться из дальних странствий в один из залов Храма Агриппы, а в "Пандоре", о которой вы прочтете в этом номере, за каждый совет отбирают очки. Вообще говоря, система помощи в Pandora Directive — это новое слово в нашем жанре. Вы не просто получаете дежурную подсказку, а можете выбирать, в какой именно сюжетной линии вам нужна помощь. Для игрушек с нелинейным сюжетом это настоящая находка!

В любом случае наличие хинтов говорит о том, что создатели игры допускают, что с ними играет не фанат-квестоман, а просто человек с компьютером, который хочет немножко развеяться, или, может быть, он слишком юн для сложных головоломок, или стар, или туп, или ему некогда (диск дали на два дня), или просто он не в духе и сломал за сегодня уже вторую мышку... А если хинты не нужны, можно в них не смотреть или отключить эту опцию вовсе, а в "Пандоре" — выбрать профессиональный уровень и ликоват.

Наличие Help'a, даже если самый заурядный игрок может пройти всю игру, ни разу в него не заглянув (как в "Фантасмагории"), говорит о дружественных намерениях авторов, которые готовы поделиться с вами всеми прелестями своего шедевра, вместо того чтобы поминутно воскликать: "Я крут! Нет, согласись, я крут! Дальше этого пазла, тебе, болвану, все равно не пройти, хоть целый месяц бейся!" — при том, что такая "крутизна" зачастую достигается нарушением логики в задачах (вроде истории с часами в Ripper'е).

И самое главное: эти люди прекрасно по-

нимают специфику жанра. В отличие от стрелялки, симулятора или стратегии, общая скорость прохождения игры в квесте совершенно не важна. Как говорится, главное не победа, а участие. В удовольствие побродить по разным странным местам, поболтать с кучей народа, возвращаясь и пробуя все новые варианты, посмотреть видео — это ли не смысл игры! А победа — это так, на сладкое.

Наверное, поэтому хуже всего с хинтами обстоят дела в игрушках с четким линейным сюжетом, где игрока жестко ведут через определенную последовательность эпизодов, не давая и шага ступить в сторону, — как в Angel Devoid'e, Normality или Urban Runner'e. Но такая "помесь" квеста с action'ом, часто вывернутым наизнанку (это когда герой бежит, а в него палят все кому не лень, как в Urban Runner'e), как мне кажется, лежит далеко за пределами основного пути развития жанра.

Уважение к игроку проявляется и в том, как сами создатели игры относятся к своему детищу. Идеальная формула авторов DOOM'a: "Мы надеемся, что, играя в эту игру, вы получите то же удовольствие, которое мы получили, создав ее".

Увы, в наше время поголовного увлечения видео и 3D-анимацией была цельность рисованных игрушек, создававшихся как бы на одном дыхании маленькой командой энтузиастов, остается почти недостижимым идеалом. Художники, программисты, сценаристы, актеры, режиссеры часто с трудом находят общий язык, а если в производстве игры замешаны новые технологии, или она делается в спешке на базе "жареного" сюжета (вроде SpyCraft'a), эти противоречия становятся вопиющими. Что очень и очень печально.

При всех плюсах "Пандоры" (отменном сценарии, профессиональной игре актеров, достойной музыке, впечатляющем видео) действие разворачивается на фоне довольно убогих декораций — потому что, видите ли, создатели решили первыми обеспечить нам полноценное движение в объемном мире, в мире DOOM'a, короче. Весьма условная реальность DOOM'a, приложенная к обычной помойке или холостяцкой берлоге сыщика, да еще в сочетании со вполне реальным видео дает неожиданные и не всегда приятные эффекты вроде превращения на ваших глазах задом об объемных предметах в совершенно плоские, да к тому же "подслеповатые" — и это при том, что этих самых объектов и так на экране совсем немного.

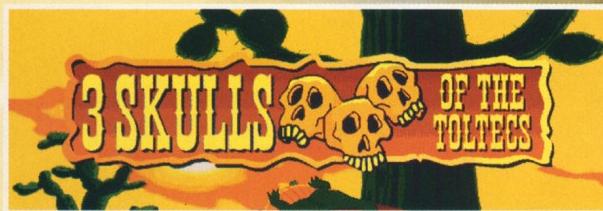
Тут уж ничего не поделаешь, такова цена прогресса. А если эти ляпы особенно досаждают, вглядывайтесь в рекламу и не берите игрушек, которые особенно хвалят техническими достижениями.

А еще вспомните о рисованных квестах. Жив, жив курилка, не умер вместе с Time Gate'ом, и по части приколов, даже психологических, даст сто очков вперед своему капризному видеопотомку. Приятно, знаете, иногда отдохнуть от всего этого мрачного апокалипсиса глобальных многосюжетовых эпopeй и посмотреть, наконец, на яркое солнышко — как в "Трех черепах". Абсолютно условная реальность, никаких претензий на создание параллельного мира, море юмора и пылающее солнце...

Но о солнце — в следующий раз, это большая тема для современных квестов...



# Однажды в Аризоне, или охотник за черепами



1866 год. Аризона. Свист ветра. Стада пасущихся бизонов. Мексиканцы. Индейцы. Ковбои. Патентованые средства для волос... Короче, Дикий Запад в период его наилучшего расцвета. Вдоль каньона отчаянно несется повозка, одинокий седок что было сил хлещет приморенную лошадку...

Где же "мы"?! Пора бы уже и вмешаться: бандиты настигают несчастного, их небритые рожи скалятся в кровожадных улыбках...

Звали? Вот они, "мы", собственной персоной, на скале — с винтовкой, из которой садим почище, чем легендарная Анка из пулемета. Драпайте, господа расхитители частной собственности! Фенимор Филлмор ни за что не даст слабого в обиду!.. Такое вот стандартно-героическое начало у мультишного квеста-вестерна под многообещающим названием "Три черепа" (Three Skulls of the Toltecs, разработчик — компания Revistrionic): преступники в панике разбегаются, и главный герой трепетно склоняется к умирающей жертве, чтобы услышать ее последнее "спасибо"...

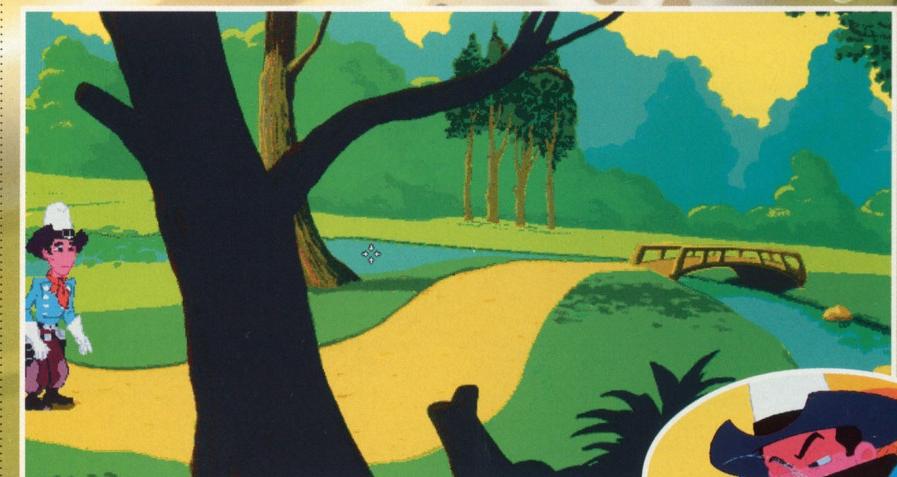
**Т**олько, увы, если вы и вправду настроились побороться за истину и поиграть мускулами, то сделали это совершенно напрасно. На самом деле все это сплошное издевательство — и над вестерном, и над героем, и над битвой за урож... то есть, простите, за справедливость.

С самого начала вся героичность сюжета ставится под сомнение с появлением некоего странноватого персонажа: вместо прелестной



дико-западной мамзели, которая с ужасом (закрыв глаза?) следит за развитием событий из несущейся повозки, а потом слезно благодарит героя за спасение своей невинности и папенькиного кошелька, здесь для "разогрева" в роли зрителя оказывается противная хвостатая ящерица, наблюдающая за всем происходящим с ужасом и явно нездоровым интересом. Жирная зеленая рептилия, в иступлении скачащая на камне, вряд ли привносит в развитие сюжета ту высокую и мужественную ноту, которую потребитель всегда вправе ждать от вестерна.

И слава Богу, что не привносит — ибо главный герой лично обломает нас уже на второй минуте вступительного мультика.



Несчастный ездок, задыхаясь, протянет своему спасителю золотой череп, главное свое сокровище, за которое его чуть было не лишили жизни... Так вот, если б все-таки лишили — мы хотя бы знали, за что! И не удивлялись бы, как сейчас, когда наш победитель вдруг подсунул умирающему вместо целебного эликсира жидкость для ухода за волосами... Взял да и угробил ляденку!

Впрочем, это он не со зла — так, не подумавши! Парень еще много чего будет делать, не утруждая себя особыми рассуждениями... а вы будете ему в этом помогать. Таковы уж "Три черепа" — несмотря на всю внешнюю разболтанность и обилие вариантов, психологическая линия здесь ведется очень жестко, и вам волей-неволей предстоит проникнуться духом своего персонажа.

Если вы хотели грабить поезда, ломать стулья в салуне и подниматься по скрипучим лестницам с шуршащей юбками добычей на руках — можете смело идти домой, здесь вам никто не нальет. Таинственные золотые черепа, открывающие путь к несметным сокровищам, — не про вас. Это для таких, как наш герой, — скромных искателей счастья.

Славный охотник за черепами Фенимор Филлмор любит приврать, отчаянный листец и не прочь прихватить то, что плохо лежит.

При этом сюжет, разворачиваясь на фоне таких родных для нас плоских равнин, изредка украшенных похожими на вешалки кактусами, и плоских аризонских закатов, развивается в строгом соответствии с законами жанра — как говорится, ничто не забыто!

Идет наш герой в салун — у порога, само собой, местный громила, который ни за какие коврижики не хочетпускать парня внутрь. Рука так и тянется к пистолету — но нет! Как мы ни упираемся, Фенимор ни за что не полезет в драку, и если вам с огромным трудом все-таки удастся втравить его в ссору (с этим бугаем или с кем-то еще), он просто тихо смеется, так и знайте.

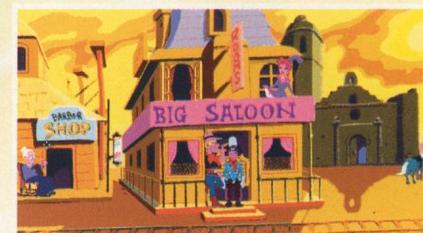
Зато намекнуть, что он знает, какого цвета



на громиле... трусы — это пожалуйста! Прикинуться старым боевым товарищем, опозорить его перед скучающей на балконе красоткой — за милую душу! Даром что в свободную минуту вечно вертит револьвер на пальце, как путный ковбой.

В салун Фенимор, конечно, попадет, а там — шериф... страшный бюрократ, да еще сухой закон в действии. — Какой сухой закон? 1866 год! Наш герой еще не успел конфедератскую тужурку сносить!

А так вот: две мерзкие местные "леди" учинили на всей "территории" сухой закон, и народ мучается. Придется нашему парню искать сырье для местного самогонщика, делать одной из активисток предложение...





При этом, как уже сказано, здесь есть абсолютно все, чего требует жанр: станция, телеграфист, заброшенный монастырь, местная лавочка (откуда герой прет все, что под руку попадется), мексиканские четверицкие революционеры, индейская деревня, набитый солдатами форт, полковник — индейцефоб...

Увы! Все это под стать Фениморчику. Возьмем тех же слуг божьих, монахов. Мало того, что они тоже гоняются за черепами — они еще и предельно циничны, как будто это не вестерн, а роман времен французского

просвещения. Когда раненый Фенимор (будет и тако!) приходит в себя, первое, что он слышит, — дискуссию между двумя



неизвестными капуцинами: один говорит, что тело надо похоронить, а другой отвечает, что "христианское милосердие хорошо в меру" и не следует отвлекаться на пустяки. Да и вообще скандальный они народец, а уж шустренький — гляди в оба! Особенно мерзок брат Ансельмо, которого все боятся, как огня. Нашему вкрадчивому герою придется найти общий язык и с ним! Все равно действовать силой он отказывается, а брат Ансельмо ох как агрессивен! Местный священник даже называет его "инквизитором"...

Вы уже поняли — только что закончилась война, та самая, Севера с Югом, когда Линкольн угодил на доллар. Само



собой, наш герой, приставая к часовому в форте, начинает светскую беседу с вопроса:

- А участвовал ли ты в войне?
- В какой еще войне?
- Как это какой?! Севера с Югом!
- Знаешь, я так слаб в географии...
- ...Серых с синими!
- Да я дальтоник...

В ответ доблестный Фенимор сопрет у него флаг Соединенных Штатов... Ой, нет, это уже подсказки начались! Думайте сами, это вам не солюшен!

Что до революционеров, то их предводителя, судя по плакату "разыскивается", ишут за то, что он "просто плохой человек", — что при общей моральной и интеллектуальной безответственности, свойственной всем героям, не такая уж плохая формулировка. Здесь, между прочим, самая распространенная форма кредита — 20 долларов на шесть лет без процентов и кому попало; и это отнюдь не от доброты душевной, просто все у них кувырком.

Такая вот абсолютно беспутная, на первый взгляд, игрушка, где при этом правила весьма суровы, а загадки решать ох как непросто. И герой вроде совершеннейший пофигист, и народ кругом не лучше, и всем на все наплевать, однако разобраться в этой катавасии, всех понять (и, соответственно, надуть), раздобыть все необходимое и придумать, как это все употребить, — голову сломаешь! Так что на самом деле "Три черепа" — довольно сложный квест, не обольщайтесь! Придется попотеть, не то не видать вам трех золотых черепов, как двух своих ушей.

Теперь о том, как игра "сделана". Интересно

做成! В эпоху повально-трехмерно-навороченных игр со сложной системой управления этот демонстративно плоский, совершенно мультишный квест выглядит ужасно милым и уютным. Ряд основных команд снизу (Open/Close, Use, Talk и т.д.), плюс ползающий в той же строке инвентарь да карта — вот и все. Как в старые добрые времена. Герои, кроме самого Фенимора и его ослика, пребывают на экране, по большей части повторяют и повторяют одни и те же

действия, пейзаж тоже не особо меняется — короче говоря, реальность более чем условна. Зато характеры, характеры!

Все персонажи бесконечно много треплются — стоит только заговорить. В принципе, вся игра основана прежде всего на диалогах: из них вы получите раза в два больше информации, чем из путешествий. Даже на старом кладбище сидит попугай, сгорающий от желания исповедаться: "I'm a sinner..." (это у него вместо "попка-дурак").

Очень интересно сделано перемещение по экранам: в них именно "переходишь" — экран движется вместе с героем, что в квесте большая редкость. Обычно так: персонаж ногу поднимает, моргает дисплей — и вот он уже чуть ли не в середине следующего экрана. Здесь же Фенимор в каждом

"локайшне" ходит "вместе с экраном", что очень помогает составить представление о местности, да и просто приятно. А как лихо онносится на дрезине!.. А когда в водопад сиганул!.. Впрочем, опять я за старое — играйте сами!

Тем более что сыграть стоит.

— Наталья Дубровская

*Three Skulls of the Toltecs*

★ Warner Interactive

90% ГРАФИКА

85% ЗВУК

90% СЮЖЕТ

ИНТЕРЕСНОСТЬ

89%

Системные требования:  
486DX2/66, 8  
Мбайт RAM,  
2-скоростной  
CD-ROM, 2  
Мбайт на  
HDD, MS-DOS  
5.0+

# СКОРОСТЬ,

Огненная  
скорость

Водный

TS

PC CD-ROM

бука®  
BUKA ENTERTAINMENT

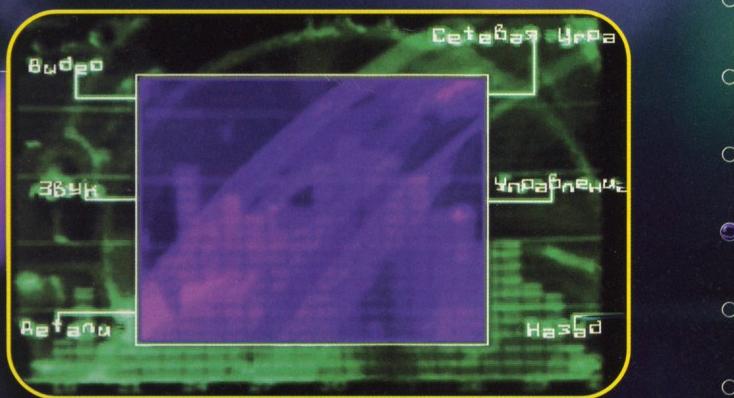
Требования к компьютеру

DOS 320x200  
Pentium 75  
RAM 8Mb  
HDD Space 10MB  
Video card 1Mb VRAM  
Sound card any  
CD-ROM 2x

DOS VESA/WIN 95/640x480  
Pentium 120  
RAM 16Mb  
HDD Space 10Mb  
Video card 1Mb VRAM  
Sound card any  
CD-ROM 2x

Дополнительные устройства — Joystick, rudder.  
Игра по сети (протоколы IPX, TCP/IP).

# КОТОРАЯ УБИВАЕТ!



ТОРГОВЫЕ ТОЧКИ, В КОТОРЫХ ВЫ СМОЖЕТЕ ПРИОБРЕСТИ ИГРУ "ДОРОЖНЫЕ ВОЙНЫ"



Компания "БУКА" – оптовая продажа,  
Москва, Каширское шоссе, 1 корп. 2, т. 111-51-56,  
ф. 111-70-60, E-mail: buka@dol.ru

Компания "CompuLink"

- ТД "Библио-Глобус", Москва, ул. Мясницкая, 6, т. 924-26-73
- "Московский Дом Книги", Москва, 2-ой этаж,  
ул. Новый Арбат, 8, т. 913-69-63
- Торговый Дом "Эдельвейс", Москва, Щелковское шоссе, 5, стр. 1  
Москва, ул. Садовая-Триумфальная, 12/14, т. 209-54-95
- Фирменный магазин "CompuLink",  
Дилерский отдел, Москва, ул. Удальцова, 85, т. 931-92-69

Компания "Game Land"

- Магазин "Game Land", Москва, ул. Новый Арбат, 15
- С/к "Олимпийский", Москва, 8-й подъезд, т/ц "Новый Колизей"  
• Санкт-Петербург, Невский Проспект, 135

Компания "SoftClub" – оптовая продажа,

- Москва, 1-й Хвостов пер., 11-я, комн. 401, т. 238-38-89,  
E-mail: softclub@rinet.ru

Компания "Денги" – торговая сеть "Денги"

Компания "Антон-К" – оптовая продажа,

- Москва, Кривоколенный пер., 4, стр. 1, тел. 923-22-39
- Магазин, ул. Пушечная, 9, ст. м. "Кузнецкий мост"

Компания "Bitman"

- Москва, ул. Тверская, 16/2, ст. м. "Тверская", м. "Чеховская"  
• Москва, ул. Нагорная, 12 к. 1, ст. м. "Нагорная"
- Москва, ул. Декабристов, 38 к. 1, ст. м. "Отрадное"

"Электротехническое Общество" – оптовая продажа,

- Москва, ул. Маросейка, 6/8 стр. 1,  
"Агрокомплект", ком. 15, т. 928-30-31

Торговый Дом "Компания Амбер" – оптовая продажа,  
Москва, ул. Перовский проезд, 35, т. 273-85-87

"1C Бухгалтерия" – оптовая продажа,  
Москва, ул. Малая Грузинская, 51, т. 253-46-43

"Союз Мультимедиа"

- Москва, ул. Старый Арбат, 6/2, м. "Арбатская", т. 202-79-97
- Москва, ул. Верхняя Радищевская, 22,  
м. "Таганская", т. 915-10-18
- Москва, ул. Вешняковская, м. "Выхино", 20А, т. 374-96-91
- Москва, 2-ой Войковский проезд, 2/11,  
м. "Войковская", т. 156-19-58
- Москва, ул. Ак. Варги, 8, отдел в ун. "Лейпциг",  
м. Юго-Западная
- Москва, Дмитровское ш., 43, ст. м. "Петровско-  
Разумовская", т. 976-04-68
- Москва, стадион "Динамо", п-9, 10,  
ст. м. "Динамо", т. 213-78-36



"Фирма Партия"

- ст. м. "Алексеевская", пр-т Мира, 118А  
(без выходных), т. 913-87-87
- ст. м. "Полянка", ул. Б. Полянка, 3/9 (без выходных), т. 913-83-83
- ст. м. "Улица 1905 года", ул. Пресненский вал, 7  
(без выходных), т. 913-50-90
- ст. м. "Калужская", ул. Обручева, 30  
(кроме воскресенья), т. 913-29-80
- ст. м. "Киевская", ул. Брянская, 12 (без выходных), т. 913-57-50
- ст. м. "Динамо", ул. В. Масловка, 7  
(кроме воскресенья), т. 213-21-04
- ст. м. "Китай-город", ул. Солянка, 1 (без выходных), т. 928-39-39

# Подозреваются пришельцы

СОЛЮШЕН К ИГРЕ THE PANDORA DIRECTIVE (A TEX MURPHY INTERACTIVE MOVIE)



Что-то давненько мы не скучали по прекрасному будущему, не гуляли по вселенским помойкам, не целовались с мутантами, не крушили зеленых пришельцев, чтобы те не уложили НАШЕ РОДНОЕ ГОЛУБОЕ НЕБО своими дебильными блодцами-тарелочками. Так давно, что налицо все симптомы "тоски обычной межгалактической", как мы это себе формулируем, лекарством от которой на этот раз может стать новейшая игра *The Pandora Directive*.

Ничего не говорящее название, не правда ли? Ерунда, сейчас вспомните. Намек первый: компания Access Software. Второй: рубаха-парень и борец за справедливость Текс Мурфи. Намек третий и последний: успевшая стать классической игра *Under a Killing Moon*! Дошло? Вот и прекрасно.

Вы правы, это продолжение одной из самых



**Таинственная незнакомка.  
Тексу предстоит узнать ее весьма близко.**

запомнившихся игр 1994 года. Работа над ним длилась почти два десятка месяцев, и, кажется, деньги потрачены с пользой. К тому же, пока миляга детектив Текс отдохнул от трудов праведных, а мы ждали второй части, рванула

вперед техника: наконец-то квестовое пространство стало стопроцентно трехмерным — теперь никто не заставит героя перемещаться, как по монорельсовой дороге, от пункта до пункта, или поворачивать голову на четко predeterminedное количество градусов. Персонажи теперь ходят куда хотят, как хотят, могут приседать, вставать на цыпочки, наклонять голову, смотреть вверх, шарить по ящикам, заглядывать под кровати — свобода! Не обыск, а сплошное удовольствие! Правда, и попотеть придется: больше возможностей — больше ответственности, больше нагрузка на мозги. Ничего, они у нашего Текса в порядке!

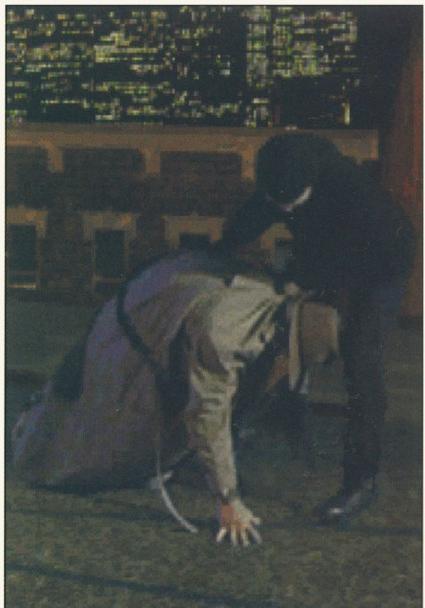
Довольно удобны и средства управления: ходишь мышью, приседаешь — жмешь на левый Ctrl, тянемся вверх — на левый Shift; голову вверх-вниз — стрелочками, пожалуйста; переход в интерактивный режим (смотреть-хватать-двигать и т.д.) — пробелом... Да и простор для деятельности несказанный: никакой четкой линии поведения, выяснить подробности дела Текс может в любой последовательности, на свой страх и риск — в меру тех интеллекта и нахальства, которыми вы его наградите. Вам даже не обязательно идеально следовать за солюшеном — мы с нашим автором просто предлагаем вам самый удобный и экономичный путь навигации по игрушке, это никак не жесткие инструкции! Главное — не ленитесь всюду сунуть нос, все оглядывать и с особой пристальнстью рассматривать (Examine) любой полученный

предмет, в противном случае Текс не сможет им толком воспользоваться. Разумеется, нижеследующее описание касается игры на уровне Entertainment. Если вы настолько умны, чтобы проходить игрушку на Gamer, зачем вам солюшен?

Впрочем, все это техника, давайте займемся делами куда более интересными, а именно:



разберемся что же там все-таки случилось. Хотя до 2043 года, когда происходит действие, еще жить и жить, лучше подумать о спасении человечества пораньше. Тем более что все началось очень давно, в 1947-м, когда на штат Аризону рухнул корабль с пришельцами и там остался, поскольку англосаксонские вояки тут же наложили на него лапу и быстро растащили по винткам (а бедных зеленых инопланетников — по косточкам) — на предмет изучения иноземных технологий. Учитывая же, что в конце XX века по Земле прокатилась Третья мировая и теперь чуть ли не половина населения — мутанты... Впрочем, стоп, давайте по порядку.



Сан-Франциско, город в стиле диско, город мечты и... больших помоек.

**Заставка**

Итак, это действительно опять он, Текс Мэрфи, РИ — потерпанный, но непобедимый, с морем обаяния и все с теми же подкупавшими манерами, которые никак не дают ему заработать денег, зато позволяют жить в долг.

На данный момент он, задолжав за два месяца плату за номер в паршивинской гостинице, где сейчас обретается (плюс кучу денег всем торговцам в округе), добрый и расслабленный, сидит в забегаловке под чарующим названием Brew&Stew и наслаждается обществом девушки, которая нравится ему уже не один год, но которую он так и не сумел никуда пригласить. На улице льет страшный дождь, а ненаглядной Челси Бэндо завтра исполнится тридцать, она подавлена и настроена весьма романтически. Девица делает Тексу всяческие экивоки, а он со свойственным ему изяществом хлопает себя ушами по лицу... В результате остается в не очень гордом одиночестве — Челси, так и не добившись от дружка адекватной реакции, отправилась домой, одна, под дождем, вся в слезах... Слишком уж у нее кавалер скромный — даром что неделю не брался. Да и сам он чуть не плачет — тоже мне частный детектив!

Кстати, то же самое с нескрывающимся злорадством заявили нашему смазливому герою владелец местного ломбарда, противный старишка Рук Гарнер. Мерзавец! Еще больше испортил белолага Тексу настроение... Зато привлек внимание некоего в высшей степени приличного господина в летах, устроившегося за одним из дальних столиков. Увлеченный бездарной беседой с Челси, Текс даже не заметил, как тот вошел — и следовало бы, такие редко забредают на Chandler Avenue. Здесь ни деньгами, ни манерами никто особо не обременен, а залетного джентльмена явно есть и то, и другое: взял да и послал Тексу ни с того ни с сего стаканчик дорогого бурбона, до которого тот большой охотник, — даже официантка ошалела!

Чтоб вы знали — это он для знакомства, которое позже вылилось в долгое и плодотворное сотрудничество. Весьма, кстати, дохолдое для Мэрфи.

После беседы с мистером Фитцпатриком (так зовут нежданного благодетеля) Текс оказался с новым делом на руках и кучей денег в карманах — странный заказчик платят не скучись! Теку по своему обыкновению заломил по пятьсот баксов в день — а тот и глазом не моргнул, достал красавицу светящуюся ручку и выписал чек. Мэрфи чуть не рухнул, но долг чести выше всего, и сто лет не плативший квартплату детектив все-таки выдавил:

— Плюс расходы! И земля не разверзлась!

На что мистер Фитцпатрик, тонко улыбнувшись, заметил:

— Естественно! — И дописал, по-видимому, лишний нолик...

Живем! Деньги! Много денег! И сразу! А потом

**День первый****Ritz, Tex' bedroom**

Мы в спальне Текса. Не мешало бы здесь прибраться — но, конечно, не сейчас, есть дела поважнее.

Текс может походить, осмотреться, удариться в сентиментальные воспоминания, но особого смысла в этом нет, надо идти вниз и начинать работу: слегка потратиться, подкатить к Челси (теперь-то Мэрфи сможет пригласить ее куда угодно, а не только в Brew&Stew, где хозяин, добродушный мутант Луис Ла-Минти, готов кормить Текса бесплатно хоть всю жизнь: он его лучший друг. Надо, кстати, вернуть ему должок). Заодно можно и Маллоя поискать.

**Ritz, lobby**

Спускаемся вниз... Владельца гостиницы Нило на месте нет. Обида какая! В кои-то веки Текс храбро вышагивает по главной лестнице (почему бы и нет — денежки-то в кармане!). Осталась только любимый журнал Нило "Playbub" — единственное доступное этой свинье издание, поскольку читать он почти не умеет, а здесь главное — картинки... Хотя он и уверяет обратное.

Кстати, убедиться в изяществе его слога можно

**MAPS**

- CHANDLER AVE.
- SAN FRANCISCO
- NORTH AMERICA

Location on current CD

Travel To Hint Help Save Load Cancel

еще! Хватит долги раздать, и Челси в приличное место пригласить — пора, наконец, переходить в наступление!

И за все это надо помочь Гордону Фитцпатрику найти парня по имени Томас Маллоу, он же Тайсон Мэттьюс. Когда-то они вместе занимались научными исследованиями. Потом жизнь развела их лет на двадцать, но совсем недавно новоиспеченный клиент Текса увидел фото Маллоя в местной газете. Только там его почему-то называли Тайсоном Мэттьюсом, и выглядел он странновато. Фитцпатрик заинтересовался, стал его искать, звонить в газету — и запутался еще больше. В учебном заведении, где вчера был сделан снимок, никто слыхом не слыхивал ни о Маллое, ни о Мэттьюсе... Потом был странный звонок от девушки по имени Сандра — она предложила поговорить, назначила встречу... и исчезла бесследно! Как и Маллоя.

Все что известно Фитцпатрику — Маллоя в последнее время жил в отеле "Риц" (тот самый клоповник, где сейчас обретается Текс и происходит эта беседа). Не найдя Маллоя в гостинице, джентльмен заглянет в ближайшее кафе, где и наткнулся на детектива, услугами которого тут же решил с отчаяния воспользоваться...

Что ж, за работу, товарищи, солнце еще высоко! Здесь кончается "интроверт", и теперь от вас зависит, как Текс Мэрфи будет отрабатывать деньги щедрого Фитцпатрика, как там у него сложится с Челси, и сколько ему еще предстоит прожить. Скорее всего, немного... Впрочем, я вам помогу.

очень быстро: стоит лишь найти его невообразимо нетривиальную записку (на столике, рядом с креслами).

**Street or Newsstand**

Ладно, Бог с ним, с Нило и его порнографией! На улице прямо против "Рица" в маленьком киоске



торгует газетами Челси — надо бы Тексу наконец решиться пригласить ее на настоящий ужин!

Так он и сделал, только вести разговор придется вам — смотрите, Челси самолюбива, будьте нежней. Ей это сейчас ой как нужно, а за вчерашнюю неловкость Текс уже прощен...

Ура! Через столько лет Челси наконец-то согласилась поженить с Тексом Мэрфи — и где! В ее собственной квартире, причем предложила это сама. Захватывающие перспективы открываются! Нет, так не бывает — что за везение! Главное — не спугнуть удачу, она дама капризная!

**Ritz, lobby**

Само собой, назад в гостиницу Текс летит как на крыльях — а там лысый Нило в грязной майке, жующий свою дурашку сигару. Ну, теперь уж Тексу на его наезды плевать! Для начала (конечно, заплатив сперва деньги, а то он и разговаривать не станет) надо потрясти Нило на счет Тайсона Мэттьюса, предъявив для верности фотографию из газеты.

Да, он тут жил, заплатил вперед, но через пару недель вдруг исчез (тут Нило, конечно, с радостью заметил, что требовать возврата денег постояльцу уже поздно!).

Больше он ничего не скажет, пока не получит зелененьких. Только, пожалуйста, не позволяйте Тексу платить этому кровососу за информацию больше ста баксов — Нило продаётся дешево! Он и за эти деньги тут же расстелется.

Готово! Комната "A" — это на втором этаже. Туда и отправляйте Текса, вдруг там остались какие-нибудь запечки (кстати, теперь уже можно не тащиться по лестнице, а воспользоваться кнопкой "Travel" и указать нужное место на карте).

**Ritz, Stairs or Hallway**

Черт возьми, ну и негодяй этот Нило! Послал, а там кодовый замок. Придется снова идти к нему на поклон.

**Ritz, lobby**

Нет, больше денег он не заслужил, но и код воровать не собирается. Ничего, можно потешить его садистскую душонку, понять немного, сорвать, что денег даже на еду не осталось. Тогда он начнет трясти перед носом Текса его же "зелень" и милостиво назовет код: 4827.

**Ritz, Stairs or Hallway**

Комната "A", Look на замок, после чего вводим полученный от Нило код... Отлично! Наконец-то Текс в комнате Маллоя. Бог даст, найдет что-нибудь достойное внимания, будет чем перед клиентом отчитаться.

Так, что у нас в тумбочке?

Да какая разница, что в этой чертовой тумбочке,

**Инспектор Макмалден. Хороший мужик, хоть и мент.**



когда какой-то загадочный ниндзя взял да и треснул тебя со всей дури по голове дубиной!

Да, только Текс наклонился, откуда ни возьмись некто в черном, с омоновской маской на лице, подлетел сзади и так хватил бедного Текса по голове, что тот рухнул спнопом и очнулся только на следующий день...

#### День второй

Ritz, Malloy's room

Кажется, жив — хоть и не совсем. Вот тебе и



**Канализация — самое симпатичное местечко на Chandler Avenue.**

полоса везения! О-о-ох..! Сколько там времени прошло? Проклять! 16 часов! 16 часов в полной отключке! Что скажет Чели?! Поужинали вместе, называется...

Раз уж мы тут, неплохо бы комнату обыскать — может, и в голове прояснится. Здесь, как известно, уже побывали до Текса, и на его долю осталось только то, что пропустил костолом в черном. Все теперь его — яшки столов, то, что валяется на полу, — и ничего нельзя пропустить.

А коробок-то здесь! Что в них? В этой — прекрасно! — книжка Airports of the Gods. Берем. Подгребаем и письмо от некоего Дэвида Райта (David Wright): доктор Маллоу — явно большой специалист в том, что касается культуры индейцев Майя, а интересует его прежде всего знания древних американцев в области астрономии.

Еще здесь есть карточка складов ACME и конверт, адресованный доктору Маллою, — очередное письмо! Ну и почек! Эти закорючки Тексу никогда не разобрать — пожалуй, это вообще написано на другом языке и требует перевода. А вот это важно — женский шарф, так пропитанный парфюром, что к нему можно идти по запаху. Берем!

Больше здесь делать нечего — пора Тексу выйти в люди и познакомить нас с теми, кто живет на Chandler Avenue.

#### Street or Newsstand

По улице надо погулять как следует — чтобы сориентироваться. Пройдитесь, поглядывая на все двери и здания, — вы должны знать все, что известно Тексу.

Но это для нас гулянки, а Тексу надо заниматься делом, и путь его, конечно, лежит в

#### Brew&Stew

Перво-наперво Текс отдал Луси деньги — 200 долларов, на которые успел наесть, пока был в стесненных обстоятельствах. Все, в расчете — теперь можно и поболтать.

Луси хоть и добрый малый, но знать ничего не знает ни о Маллое, ни о Мэттьюсе, ни о Фитцпат-



рике — остается сплетничать о соседях (что тоже не вредно — для частного детектива, конечно). Попробуем иначе: можно показать ему то, что лежит у Текса в карманах.

Отлично! Он видел этот шарф (тот, что Текс нашел на кровати Маллоя) на блондинке, которая не так давно заходила сюда. Милая девушка — может быть, немного злоупотребляет косметикой, но милая. А на газетном фото изображен тот парень, что сопровождал ее. Нет, больше он его не видел. Уже что-то!

Чем черт не шутит — а вдруг он разберется с этим дурацким письмом?

Ну что за сковорище, этот Луис! Письма не прочитал, но хоть сказал, что написано оно на Yucatec — древнем языке индейцев Майя. Может быть, Клинт прочтет — он-то поездил по свету...

(Клинт — владелец шоколадной Cocoa Cabana, туда и отправимся. Впрочем, сначала можно завернуть к Руку Гарнеру — его ломбард почти напротив, через дорогу.)

#### Rook's Pawnshop

Мерзкий старый гном! Только бы избавиться над бедным Тексом. Зато и его можно "обложить" в свое удовольствие — насколько дыхания хватит!. В любом случае Тексу придется заплатить Руку долг (300 долларов) и, несмотря на его грязные насмешки и полуприrostные намеки, расспросить обо всем — такая уж у него работа.

О чудо! Бесполезный во всем остальном, Рук, оказывается, недавно получил партию самоучителей языка Yucatec и готов уступить книжонку... баксов за 30. Живодер! Но тут слезы не помогут — остается выложить деньги и сворачивать беседу.

При желании можно выйти на задний двор за магазинчиком (Exit to the Alley), но пока это не обязательно. Хотя там есть люк, ведущий в канализацию, где под одним из ящиков лежит... Нет, отложим это на потом.

В любом случае не забудьте скомбинировать загадочное письмо и самоучитель (Combine). Завидно! Опять научная белиберда Майя.

Интересно, кто такой Оливер Эдсен, автор письма?

Теперь Тексу пора навестить шоколадника Клинта в его заведении Cocoa Cabana возле

#### Coit Tower

Батюшки, что это валяется у почтового ящика по дороге к Клинту? Письмо, да с деньгами! Кто-то отправлял пожертвование в сиротский приют, но промахнулся мимо ящика! Вот и моральная проблема — отправлять или нет? Лучше бы, конечно, отправить, но если рука не поднимается... Короче, ваш Текс — вы и думайте!

#### Бот мы и у Клинта.

Что за бред! Как можно было подумать, что эта перепачканная шоколадом морда знает древний язык народа Майя! Между прочим раньше этот благородный торговец обитал в мусорном ящике за магазином Рука Гарнера (причем последний пытался взимать с него за это деньги — вроде платы за квартиру!). Откуда он взял начальный капитал, чтобы открыть заведение, никто не знает, но это ему удалось (хотя на бомжа он смахивает до сих пор).

Итак, шарф он тоже видел — его носит Эмили, девушки, что поет в ночном клубе "Фушия Фламинго" (Fuchsia Flamingo), в шикарном по местным масштабам заведении рядом с "Рицем". Обычно она заходит вместе с другом, Гасом Личем, здоровоенным мутантом, владельцем "Фламинго".

К слову, когда они были здесь в последний раз, Гас обронил ключ — Клинт нашел его под столом. Может, Текс его передаст?

Еще бы! Только бы пробраться во "Фламинго", а то там вечно заперто. Может, это ключ от задней двери клуба?..



**Офис Текса. Бывать здесь придется очень часто.**

Alley behind the Fuchsia Flamingo

Обходим заведение сзади, пробуем ключик... ОК! Кстати, надо бы заглянуть в мусорную корзину рядом с крыльцом — там валяется старая антенна. Может пригодиться.

#### Fuchsia Flamingo

Ну и лепота! Неоновые тона, приглушенный свет, а посреди всего этого, за радиом, спиной к нам сидит мутантище в подтяжках и наигрывает нежные блюзы.

Тексу ничего не оставалось, как подойти, и Гас Лич его услышал:

— Извини, дорогая, не хотел тебя будить! — Какое, оказывается, нежное сердце у этого громилы!

Естественно, увидев вместо прелестной возлюбленной небритого Текса, мутант немного вспомнился. Надо его побыстро успокоить — лучше всего передать ключ (с соответствующими объяснениями, конечно). Текс, само собой, попытался завести разговор, но без толку — Лич уловил аромат, исходящий из кармана, где детектив спрятал шарф (неудивительно — с его-то ноздрями), и призвал нашего мента к ответу. В общем, беседы не получилось — Гас Лич ЛИЧНО вышибнул нашего героя за дверь (похоже, он очень волнуется за Эмили). Нечего и думать о том, чтобы просить его о встрече с девушки.

Конечно, надо бы оказаться в клубе вечером, когда у Эмили выступление (она же певица — не забыли?). Но Гас Текса теперь и на порог не пустит! Что же делать? Ах, да, Челси как-то говорила, что ей предложили членство в этом клубе. Отлично, раз так, она может приходить сюда с кем ей вздумается —



**Челси. Прекрасная и недоступная!**

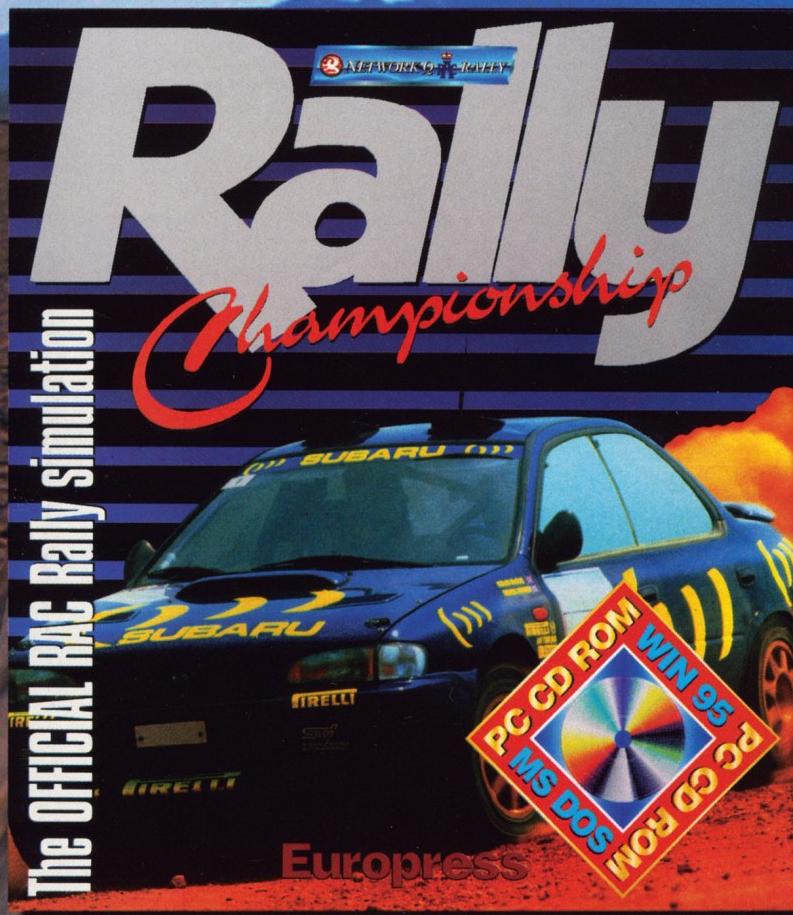
пусть на этот раз ей вздумается прийти с Тексом Мэрфи. Тем более, давно пора наведаться к ней с повинной — ведь она до сих пор думает, что Текс ее просто проигнорировал...

#### Chelsy's Apartment

Она в ярости — еще бы! В кои-то веки решилась на свидание с безутешным ухажером — и такой, простите, облом!

Самая оптимальная линия поведения — покаяние до соплей и мольбы о прощанье. Лучше всего поскорее продемонстрировать шишку на голове — ну какое женское сердце не растает при виде столь ужасного боевого ранения!.. Готово! Челси нарядилась в потрясающее черное платье, и они с Тексом держат

# РАЛЛИ: 6 недель до старта !



- Реальные автомобили (6 моделей)
- Реальные трассы (28 этапов - 300 км)
- Реальная модель ралли по официальной лицензии RAC Motosport Division
- Реальные гонки по сети (до 8 игроков одновременно) или модему
- Реальные погодные условия (день, ночь, дождь, снег, туман)

РАЛЛИ: Реальность, данная нам в ощущениях!

Локализация и издание в России - АО "ДОКА".

PC Zone:

"Network Q RAC Rally" без сомнения самая реалистичная и самая играбельная модель автогонок из всех, когда-либо созданных."

"Это, несомненно, лучшая из всех существующих игра в жанре внедорожных гонок и претендент на звание одной из лучших игр года для PC."

АО "ДОКА" Россия, 103482, Москва,  
Зеленоград, корп 360.  
Телефон: (095) 536-4652, 536-4020.  
Факс: (095) 536-5887.  
E-mail: [aodoka@dokadata.zgrad.su](mailto:aodoka@dokadata.zgrad.su)



PC  
94 %  
ZONE

путь в Fuchsia Flamingo. Посидеть, поговорить... У Текса свой интерес есть, но Челси об этом пока не знает.

#### Fuchsia Flamingo

Хорошо сидим! Правда, на взыскательный вкус Мэри, обстановка здесь несколько плебейская.



**Мутант Луси  
Ла-Минт и  
скряга Рук  
Гарнер.**

Впрочем, не стоит забывать, что всего пару часов назад его отсюда вышибынули. Челси настроена серьезно. Взялась бередить незаживающую рану в сердце Текса — помнила супругу Викторию (бывшую, к счастью), одна мысль о которой вызывает у Текса спазмы.

А что, если попробовать еще раз? Как он на это смотрит?

Гас вышел с микрофоном в луч света... Итак, сейчас выступит неотразимая Люси Лав!

Ах да, Текс на это смотрит хорошо... Если с правильным человеком...

Музыка! Аплодисман! Ну, здравствуй, Эмили, таинственная блондинка из комнаты Маллоя!

Челси потихоньку начинает злиться, а Текс ничего не может с собой поделать — плянится на "Люси Лав" самым непристойным образом.

Действительно, мила. Немного злоупотребляет косметикой, но душка...

Так, Челси наконец вышла из себя. Скромно заметила, что плянится непривлично — особенно на других женщин. Умница Текс, конечно, не нашел ничего лучшего, чем брякнуть, что это и не женщина вовсе, а "запекпа" по его новому делу... Наверное, Челси его и любила за эту вот подкупающую прямоту и искренность (несмотря на всю склонность к блефу), за эту правду в стратегических масштабах — за которую и съездила ему сейчас по морде, с воплями покидая уютное заведение Гаса Лича. Еще бы! Она пришла с ним обясняться, а он, оказалось, просто воспользовался ее билетом, чтобы сюда пробраться и полюбоваться на какую-то перемазанную "запекпу"! Тут никаких нервов не хватит!

Текс, разумеется, опомнился, бросился за ней с извинениями, но на пути вырос Гас — мол, плати сначала, потом выметайся!

Теперь Челси не догнать. Вот ужас! Опять у них все кувырком!

Ладно, нет худа без добра — зато у Мэри появился шанс пробраться в комнату Эмили. Тихонечко, по задней лестнице...

Люси Лав сидит у грифера столика, подновляет макияж. И перепугалась же она, когда Текс вдруг ввалился в комнату! Успокоить ее Мэри удалось довольно быстро, но... почему же она так испугалась?

Час от часу не легче! Девушка, оказывается, уже давно умирает от страха — кто-то преследует ее, прислал угрожающую записку, звонил по телефону

#### Уютная хижина —

после того как

здесь  
побывало NSA.

На снимке изображено меню игры с инвентарем и картой.

(кстати, спрашивал о Маллое!). Потом, у нее такое чувство, как будто за ней постоянно следят.

Записка? Записку она сначала порвала и хотела выбросить, но потом раздумала — вот ее обрывки. Гас говорит, чтобы она не обращалась в полицию, он сам ее защитит, а ей так страшно!

Да, ее действительно зовут Эмили — Эмили Сью Петтерсон.

Бедная девочка! Что же она все-таки знает о Маллое?

И вот тут, на самом интересном месте, явился Гас... понятно что! Выставил Мэри, пообещав в следующий раз переломать ему ноги (и явно не соврал). Эмили насилию его "отмазала", соврав, что парень приходил за автографом...

Одним словом, чем дальше в лес — тем больше дров! Теперь еще маньяк, преследующий Люси Лав. Спасибо вам, мистер Фитцпатрик!

#### День третий

Первым делом надо собрать записку. Кусочки таскаются левой кнопкой мыши; чтобы их повернуть, надо, не отпуская кнопки, нажимать на соответствующую стрелку на клавиатуре.

Готово?

Ну и мерзость! Какой подонок мог это написать?! "Убью", "трепещи"... и какая странная подпись — в виде маленькой черной стрелы.

С этим Тексу еще придется разобраться, а пока — не пора ли навестить Дэвида Райта, того, чье письмо Текс нашел в комнате Маллоя? Он живет в маленьком домике, под Сан-Франциско, и добраться туда — плевое дело.

#### Cabin

Что-то не видно здесь г-на Райта... Ого! Дыры от пуль вокруг дверного замка, разбитое окно, кровь на вещах... Текса опять опередили, и мистера Райта ему вряд ли удастся увидеть — во всяком случае живым.

Порыться здесь все равно придется — вдруг да найдется что-нибудь интересное.

Среди прочего здесь валяются любопытные бумажки — со статьей о падении НЛО в 1947 году и головоломкой из газеты. Еще есть компакт-диск в ящике стола — надо брать. Наверху дверь... Заперто, конечно. И замка не видать. Что за картина здесь болтается — ну-ка, Текс, в сторону ее!.. Вот он, кодовый замок! Осталось лишь выяснить код.

Тут-то диск и стодился. Надо возвращаться назад — чтобы посмотреть его на компьютере (среди завала в "компьютерной" Текса есть, к счастью, один работающий). Назад, в

#### Tex' Computer Room

Надо "воздействовать" диском на рабочий компьютер. Вот она, головоломка с бумажками: есть квадрат 4x4, четыре синих, три белых, три красных и три желтых квадрата. Нужно разместить их так, чтобы квадратики одного цвета не располагались относительно друг друга ни по прямой, ни по диагонали. Легко! Но можно и скрулничать: вот вам волшебное число — 143. Нужно поставить один квадрат и, удерживая кнопку, набрать 143. Отнимут у вас 100 очков — подумаетесь! Главное — код известен! Можно смело ехать назад, к Райту.

#### Cabin

На второй этаж, набрать код — открылась заветная комнатка. Что здесь Тексу пригодится?

Интересно! Это, оказывается, кинозал! Только очень уж старинный (даже для нашего дремучего времени, когда машины ездят на колесах, а не летают, как спидер Текса Мэри): экран, который приходится тянуть за веревочку, чтобы он опустился, проектор с двумя катушками, 16-миллиметровая пленка (надеюсь, Текс не поленился, залез в шкафчик и нашел заветную коробочку).

"Действуем" пленкой на проектор... Вот это кино — даром что черно-белое (а чего вы хотели от 1947-го?)!

Корабль не просто был, пришельцы не просто существуют — одного из них схватили живым! Маленький, зелененький — они

его сейчас пластают ножами на экране. Хирурги! Неудивительно, что несчастный не выжил!

Ох, нехорошее это дело! Тут не только Майя, тут пришельцы, а это посеребренное.

Кстати, пол под экраном выглядит довольно подозрительно. Ну-ка, свинем досочки... Здравствуйте, мистер Райт! Наверное, это вы. О Боже, какой ужас! Черви, черви! От Райта (если это все-таки он) уже почти ничего не осталось — только кровавая рубашка да пук волос. Одно хорошо: судя по волосам, это все-таки не Маллоя.

Так что поиск продолжается! Надо навестить, наконец, полицейский участок, поболтать со знакомым офицером — инспектором Макмалденом, "полицейским месяца". Его портретик из газеты



**Неважно выглядите, мистер Райт.**

лежит у Текса в бумажнике — вы наверняка уже полюбопытствовали.

#### Police Station

Инспектор Макмалден — мужчина веселый, можно пошутить на тему неуместного в его годы и при его служебном положении хвостика на затылке и сбежавшей жены. Он тоже в долгур не останется, и Тексу пару раз будет весьма неуютно. Когда-то Текс навел инспектора на "Домик смешных ужасов" злого клоуна Расти (Rusty's Fun House), и весьма удачно. Полиция уже сколько времени искала хозяина домика, чтобы задать несколько вопросов, а тело бедного Расти, оказывается, валялось на заднем дворе его же обиталища, что неудивительно, поскольку он, судя по всему, промышлял наркотиками.

Макмалден чувствует себя в долгу, и сейчас Текс этим воспользуется.

Первым делом надо предъявить инспектору записочку Эмили, собранную Тексом из кусочков, — вдруг да скажет что полезное.

Еще как сказал!

Как увидел записочку, так и побелел: "Опять Убийца Черной Стрелы!"

Теперь надо расспросить его об этом таинственном душегубе. Был такой в Неваде, прикончил нескольких женщин, но потом его вроде помяли — во всяком случае, так казалось, пока в дело не вмешалось NSA.

NSA! National Surveillance Agency. Таинственная и страшная организация, созданная в конце XX века



**Все, отбегался!  
Так тебе и надо.**



для борьбы с терроризмом и получившая особые полномочия. При чем здесь может быть NSA? Макмалден и сам ничего толком не знает, ясно только, что Агентство наложило лапу на это дело; Лерой Кэттлер, скваченный как убийца, покончил с собой, а затем выяснилось, что он вовсе и не убийца, — судя по свеженькой записке, так оно и есть.

Весело. Значит, вот кто преследует Эмили! Выведать бы об этом побольше. Впрочем, Макмалден сам обо всем узнал из газет...

Больше из него ничего не вытрясешь. Делать нечего, возвращаемся на Chandler Avenue. Туда, куда Текс всегда идет в трудную минуту, в

#### Brew&Stew

Луис расстроен: до него дошли слухи о перепалке, которая вышла вчера между Тексом и Челси во "Фламинго". Он так за них переживает! Само собой, начал изводить Текса душеподавительными беседами, а тот слабо (или сильно, это уж как вы захотите) отбивается, печали добродушного мутанта еще больше.

Ну вот, наконец-то Луис махнул на личную жизнь Текса рукой, и можно его хорошенко расспросить. Прежде всего надо полюбопытствовать, что он знает об Убийце Черной Стрелы (Black Arrow Killer). То же, что и все, — был такой, помяли его в Неваде, оказалось, что это не тот, а теперь он появился здесь и уже убил одну женщину. Сам Луис обо всем этом узнал из местной газеты — Bay City Mirror.

Bay City Mirror? А что он может сказать об этом издании? Ничего не может, он газеты не хранит, но "жила" Рук Гарнер складирует их у себя на заднем дворе.

Так, идем к Руку — за подтверждением.

#### Rook's Pawnshop

И правда, старик хранит газетки на заднем дворе. Еще жалуется, что их всякие жулики растаскивают...

#### Alley behind Rook's Pawnshop

Ну и работа у частного детектива! Вечно по помойкам приходится шастать — вот она, газетка, в баке справа от водосточной трубы (придется наклониться понизже, чуть ли не голову туда засунуть, иначе не найдешь).

Газетка на редкость интересная. Чего тут только нет! Фестиваль мутантов с состязаниями трехногих в беге. Говорят, что *Bill Gates умер, а Microsoft это скрывает*. Переход на ночное время работы приводит к сокращению числа заболеваний раком кожи — соответственно, скоро вся страна на него перейдет... Вот оно! Статья обозревателя Люсии Пернелл о таинственном убийстве в одном из богатых кварталов Сан-Франциско. Убита молодая женщина, студентка. Имя ее полиция не раскрывает, но судя по всему это дело рук Убийцы Черной Стрелы.

Статья свидетельствует, что автор (ее портрет предваряет заметку — весьма впечатляющая негритянка) осведомлена в этом деле лучше всех, разве что NSA знает больше. Как бы с ней связаться? Чем черт не шутит — надо просто расспросить народ.

Вот это да!

Вездесущий Рук Гарнер не просто знаком с Люсиеи ("Волевая женщина!"), у него даже есть ее визитная карточка с телефоном. Они познакомились на деле Расти, когда полиция явилась вытаскивать его останки с заднего двора. Осталось

только позвонить. Нужно, конечно, сразу бежать в свой офис и воспользоваться видеотелефоном.

Ого! Судя по изображению в видеотелефоне в реальности мисс Пернелл имеет вид еще более угрожающий, чем на фотографии. Габариты! Миллион косичек! А манеры, манеры! Не все способны начинать беседу с незнакомым человеком с фразы "Какого черта тебе надо?".

Однако лучше ее не раздражать, не блефовать и не острить. Сразу сказать про записку, и она, само собой, загорится и сама назначит Тексу встречу в Brew&Stew, чтобы убедиться в подлинности бумажки. Что ж, ждем встречи, мисс Пернелл.

#### Brew&Stew

Вот и она, деловая до невозможности и, мягко говоря, не слишком любезная. Зато никаких глупостей, сразу к делу.

Записка ее просто потрясла. Похоже, она ничуть не надеялась, что это настоящое послание от Убийцы Черной Стрелы, но, взглянув на нее, моментально подтвердила подлинность документа.

Не верила же она в это вот почему: Люсия Пернелл убеждена, что покойный Лерой Кэттлер был настоящим убийцей, ходили даже слухи, что он написал признание, а NSA зачем-то повернуло дело так, будто убийца все еще на свободе. Уж очень все это подозрительно. Как это Кэттлер ухитрился повеситься в камере на шнурке от ботинок? Дело не только в том, что шнурка ему никто в ботинках не оставил бы, самое интересное, что носил он при этом ковбойские сапожки. Есть у Люсии Пернелл подозрение, что NSA собирается само "работать" за Убийцу Черной Стрелы, ведь так просто свалить любое убийство на маньяка.

Как звали убитую девушки — может быть, Люсия знает? Конечно, знает, звали ее Сандра Коллинз, а что касается NSA, то Пернелл известна организацией, которую Агентство использует для прикрытия, — некий Autotech.

Да, на славу поговорили. Условились о сотрудничестве по принципу "ты мне, я тебе". Ну и отлично, Люсия Пернелл — партнер незаменимый. Чего только стоит то, с какой изящной небрежностью она обронила, уходя: "Да, в Неваде тоже был такой частный детектив, все с вопросами к полиции приставал. Так вот, я с ним побеседовала, а на следующий день у него на пальце ноги уже была бирочка..."

Спасибо, вдохновила. До свидания, мисс Пернелл.

Поговорить-то поговорили, но многих важных деталей выяснить так и не успели. Надо бы ей позвонить. Так что путь Текса лежит назад в

#### Tex' Office

Нет, нет у Эмили Сью Пэттерсон никакой паранойи, и свидетельством тому не только записка: по дороге домой Текс своими глазами увидел, как какая-то фигура в черном мелькает на крыше "Домика смешных ужасов" Расти. Скорее всего у Текса осталось не так уж много времени, чтобы спасти Эмили.

Нет, бывают все-таки в жизни приятные минуты. На видеотелефоне Текса ждет сообщение — от кого бы вы думали? От Челси! Она укатила в Феникс прийти в себя, но хочет, чтобы Текс не слишком расстраивался и знал, что она на него не очень-то и сердится. Может, им еще удастся все наладить...

Слава Богу! Хоть одна проблема почти разрешилась. Теперь можно с чистой совестью



вернуться к работе.

Итак, надо позвонить Люсии Пернелл. У нее интереснейшая новость — есть свидетель, который сам видел, как Кэттлер подписал признание, а теперь никакого признания нет и в помине, никаких следов, никаких воспоминаний, так что скорее всего Убийца Черной Стрелы теперь вовсе не одинокий маньяк, а мощная правительственные организация, которая все может и которой все позволено. Можно расспросить о ней Люсию. Она весьма категорична: абсолютная власть разворачивает абсолютно.

А что она может сказать о несчастной Сандре Коллинз? О ней она может сказать самое главное — название адреса.

Отлично, вот и еще одна зацепка. Вдруг Текс сумеет найти там что-нибудь, что хоть как-то укажет на "Убийцу Черной Стрелы"... или того (тех), кто им притворяется.

К Сандре!

— Наталия Дубровская (окончание следует.)

**The Pandora Directive**

**★ Access Software**

<b>80%</b>	<b>ГРАФИКА</b>
<b>90%</b>	<b>ЗВУК</b>
<b>90%</b>	<b>СЮЖЕТ</b>
<b>ИНТЕРЕСНОСТЬ</b>	

**90%**

**93%**

ИГРА АКТЕРОВ

Системные требования:  
486 DX2/66  
(лучше Pentium),  
8 Мбайт RAM  
(лучше 16), SVGA,  
2-скоростной  
CD-ROM  
(рекомендуется 4-скоростной),  
звуковая карта,  
мышь, MS-DOS/  
Windows 95



# По следам Роджера Виалко

ПАМЯТИ STAR CONTROL 2 ПОСВЯЩАЕТСЯ

**История болезни**

**Д**авным-давно, когда Земля уже перестала быть теплым, уютным шариком, но еще ничего не подозревала о рэйве, памперсах, сверхновых русских и "Интернете", мир компьютерных игр был совсем другим. Люди гордились 286-ми процессорами и EGA-видеокартами, а 386-е и VGA были пределом мечтаний. Люди играли в Pirates!, F-19, "Тетрис" и Retaliator, но с презрением вспоминали Crazy Digger и Shamus. Как раз в это смутное время в мочущую фирму Accolade заглянули два человека, Paul Reiche III и Fred Ford, принесшие новую аркадно-стратегическую игрушку собственной выделки. Продукт назывался Star Control и являлся симулятором боя космических кораблей, а по совместительству — стратегии на тему войны между двумя



враждующими группировками, в главе которых стояли люди и Ur-Quan'ы. Тогда же появилась и melee, аркадная часть StarCon'a. Игра очень полюбилась в народе, как, впрочем, и ее великолепная музыка, сочиненная самими программерами. Минуло два года. Большинство нынешних суперхакеров и гипергеймеров (читай: игроманов) постепенно выбрались из детской песочницы и стали удивленно поглядывать на противоположный пол. Fred и Paul тоже не сидели сложа руки. Они создали продолжение своего хита, приторочили к нему сюжетную линию, сочинили уйму инопланетных рас, а также пребывающим самих себя, написав потрясающе красивое "техно" (разумеется, тогда его так никто не называл). Star Control 2 стал культовой игрой,кой и остается до сих пор.

И вот, спустя четыре года, фирма Legend, взявшая на себя сюжет, героев и даже корабли Star Control'a, а также заручившись поддержкой Accolade, издателя ее предыдущих частей игры, решила смастерить ее очередное продолжение...

**Лабораторное исследование**

Авторам пришлось немного пологнать под себя оригинальную историю. Оказывается, после боя с Sa-Matra, огромной боевой платформой давно исчезнувшей могучей расы Precursors (а ею овладели Ur-Quan'ы), главный герой вовсе не впадал в кому. Вместо этого, по утверждениям очевидцев из Legend, он перенесся в будущее и собственными глазами узрел конец всей разумной галактической жизни, этакий Апокалипсис.



Вернувшись в свое время и для правдоподобия впав в кому, герой благополучно забывает все увиденное. Правда, до тех пор, пока не начинают происходить весьма необычные вещи: абсолютно без всяких поводов пропадают целые солнечные системы, а затем перестает действовать Hyperspace, и расы теряют возможность путешествовать между мирами.

Ученые устанавливают, что причина сей неразберихи находится прямо в центре Галактики, в неисследованном районе, называемом Kessari Quadrant. Спаситель Галактики, а по совместительству коллекционер артефактов расы Precursors спешно собирает новый корабль по той же инопланетной технологии и оснащает его движками Warp Bubble, не использующими гиперпространство. Захватив с собой членов нового союза (как бывших соратников, так и врагов), отважный капитан отправляется навстречу новым злоключениям. Warp Bubble раскидывает все расы в случайные районы нового квадрата. Вам все-таки удается обнаружить колонию землян...

Таково начало Star Control 3. Если быть честным, то точно так же — с отыскания базы землян — завязывалась и предыдущая часть. Даже ваш Precursor-кораблик подходит к колонии с той же стороны. Но это все мелочи, ворчание убежденного Стар-Контролера. Прошедшие четыре года перевернули компьютерные технологии, поэтому игра отличается очень симпатичной SVGA-графикой и приятной MIDI-музыкой. Вместе с тем новый Star Control по-прежнему состоит из двух частей — приключенческого квеста и Hyper Melee, той самой аркадной игрушки-симулятора, с которой все началось.

Начнем с melee — она поменьше. Старый принцип, изобретенный авторами предыдущих SC, остается в силе. Полем боя является безвоздушное пространство, называемое космосом, с зачем-то торчащей посередине планеткой. Война может вестись как с компьютером, так и с товарищем по разуму, "сидящим" на клавиатуре либо джойстике. Графика в бою действительно стала намного лучше: теперь вы

можете наблюдать за происходящим под несколькими углами зрения. Первый, привычный — вид сверху. Нововведением же является трехмерный вид "сверху-сбоку", дающий возможность насладиться великолепно выполненными моделями кораблей, которые, кстати, использовались и в intro.

Что касается самих машин уничтожения разумной жизни... Каждый корабль обладает двумя видами оружия — основное (главный калибр) и секретное. Дополнительное вооружение кораблей многих новых рас на самом деле является секретным — его действия просто так не замстить. Потеряла всякий смысл планета, так как теперь ее очень сложно использовать для разгона корабля и ухода от противника. Хоть какую-то ценность она имеет только для Chmmr-крейсера Avatar'a, который при умелом использовании дополнительного оружия может разогнать неприятельский корабль и со всего маху влепить его прямо в небесное тело.

Melee используется и в "большой" игре, в SC3. По заверениям Legend, нынешний Star Control — это не только аркада плюс квест, здесь есть еще и стратегия. Графика в "квесте" много беднее. И не потому, что Melee и SC делали разные команды, просто авторы не нашли куда приложить старания художников. Основной находкой игры — утомительных, долгих, опасных, но потому и интересных переходов через гиперпространство из одной системы в другую — больше не существует: ее убила удобная Warp Bubble-технология, мгновенно переносящая корабль в необходимую точку. Поэтому в игре остались только объемная вращающаяся модель-карта всего квадрата, виды солнечных систем и изображения поверхности планет. Последние, кстати, не стали трехмерными, а объемная модель солнечной системы из Star Control 2 превратилась в предельно упрощенное двумерное представление на радаре вашего корабля.

Игрок по-прежнему командует огромным инопланетным леталом, за что его уважают и боятся. Несмотря на продвинутые движки, вы все-таки нуждаетесь в солидных запасах топлива. Чтобы переместиться в необходимую





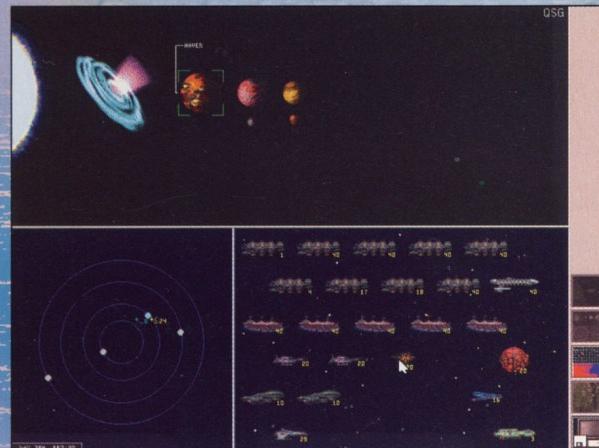
солнечную систему, вы попросту кликаете на неё, а услужливый компьютер подсказывает, хватит ли вам

горючего. Если вы оказываетесь в неизвестном районе без средств к передвижению, игра заканчивается: здесь нет добрых Melnorgue'ов, которые привезли бы вам немного керосина.

Как справиться с этой проблемой? Очень легко — необходимо заселить каждый "угол" сектора. Вся хитрая стратегия в SC3 сводится как раз к этому. Дело в том, что колонии нужны для производства: живой силы, кораблей, топлива, посадочных модулей, ресурсов, а также проведения исследовательских работ. Для серийного выпуска упомянутых продуктов в каждой колонии есть соответствующее здание. Регулируя "бар" над постройкой, вы меняете приоритеты производства: поставили Star Base на максимум — в первую очередь получите корабли, Refinery — топливо, и так далее... Впрочем, несколько кораблей вам вряд ли понадобятся, ведь стычки происходят только тогда, когда вы сами навязываетесь своим врагам, мирно пасущимся около некоторых планет. Так что вся стратегия заключается в бесперебойной поставке топлива. "Газпром" какой-то...

...Ах да, колонизация планет. Каждая планета (а также ее естественные спутники) обладает определенным запасом ресурсов (каких? какая разница — ресурсы и все!) и конкретными природными условиями. Держа на борту благородным набранных представителей всех союзных рас, вы имеете возможность выбирать, чью именно колонию вы создадите. В зависимости от вышеупомянутых природных условий, одни расы будут процветать, другие, грубо говоря, загибаться. В принципе, для выработки топлива пригодна любая раса. Но если вы хотите заполучить побольше кораблей определенного типа, придется пошевелиться и найти максимально удобную для расы колонию.

Эффективных кораблей немного и все старые: ваш Colony Ship, Ur-Quan и Chmrr крейсеры. Кроме того, разработчики отвергли



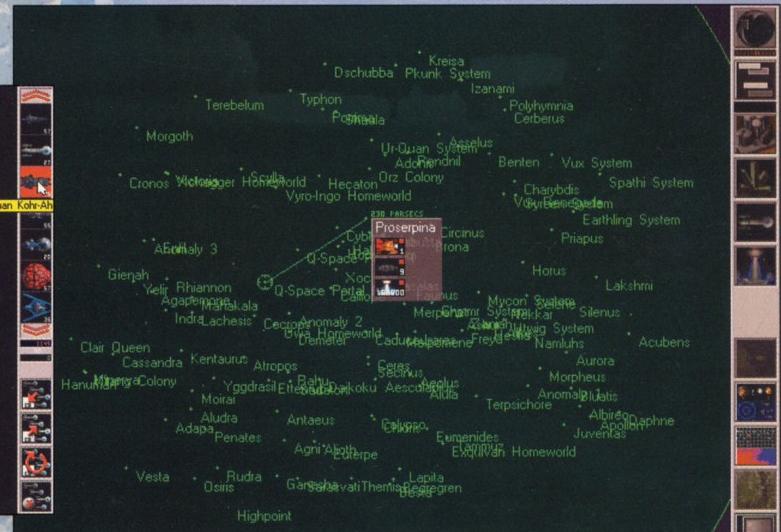
идею усовершенствования характеристик вашего

большого корабля. Все на что вы способны — это собрать артефакты Precursor'ов, которые улучшают корабли союзных рас. Примечательно, что предусмотрительные Precursors сделали артефакты только для тех, кто является или может стать вашим союзником в ходе игры.

Квестовая часть стала значительно больше, как, впрочем, увеличилось и количество инопланетных рас. С самого начала игры и до ее победного конца вам предстоит решать все мыслимые и немыслимые проблемы. Отыскав разбросанных по квадрату союзников, вы сталкиваетесь с тем фактом, что в Kessari присутствует не только ваша Лига, но и коренные обитатели сектора, а также нехорошая группировка Hegemonic Crux. И вся эта разношерстная публика преследует лишь одну цель — отыскать легендарные сокровища и технологии Precursor'ов. Хотя официально ваша задача — остановить распад Галактики и восстановить работу гиперпространства. Вам придется заняться поиском этих самых технологий, а также разрешать бесконечные споры между вашими союзниками, всеми силами пытаясь не дать никому уйти из Лиги, наконец, соблазнить вступить в нее нейтральные расы и переманивать (а иногда выкупать) членов Hegemonic Crux.

Безоблачное существование играющего будет постоянно омрачаться тем, что Н. Стих объявила вам войну, Vix нападают и грабят Mycon, Utwig снова потеряли свой Ultron, Orz обвиняют Sygeet в ментальном контроле, Rkink'ы сходят с ума, кто-то разбивает Chimgg на Mnnimhrt и Chenhesu, Ur-Quan Kzer-Za (зеленые) воюют с Koht-Ah (черными)... Ко всему перечисленному солнечные системы продолжают исчезать. Precursors собираются вновь появиться, а также ходят слухи о каких-то Eternal Ones, которых боялись сами Precursors.

Дабы вы не сошли с ума, творцы из Legend строго упорядочили появление неприятностей, а также предусмотрели лишь два возможных варианта общения с инопланетными: быть или не быть, быть или не быть. Если есть хоть какой-либо шанс переманить индивидуума в Лигу, он будет обязательно предоставлен. Кроме того, авторы прививают игрокам правила хорошего тона, так как общаться вежливо всегда полезнее, нежели грубить. Кроме того, подные привычки могут довести вас до беды: если вы соврали Owa или согласились править Галактикой вместе с Ploxis, вам в тот же миг



продемонстрируют соответствующее сообщение, снаженное примечанием "Game Over". Поэтому будьте паникой и ведите себя прилично, если горите желанием закончить игру победой.

А чтобы Герою легче жилось, его новый корабль снажен неким устройством I-COM, заботливо дающим понять, куда именно нужно лететь и что делать с только что найденной вещицей. Слушаясь I-COM, вы с легкостью пройдете квест, ни разу не споткнувшись (мама всегда права!).

#### Диагноз

Legend честно попыталась. Команде очень хотелось приобщиться к легендарной компьютерной игре, а еще лучше — самим стать знаменитыми. Попытка, конечно, не пытка. Хотя для многих, очень многих фанатов Star Control'a Legend'овский продукт будет достаточно болезненным. Казалось бы, в игре есть все, что придумали Paul Reiche III и Fred Ford (которых не сочли нужным привлечь), даже более того. Нет только гармонии, которая связывала вышеупомянутые аркаду и квест в едином целом. Нет потрясающей музыки. Может быть, в этом дело? Трудно сказать...

Игра неплоха, но это не Star Control.

Диагноз: имитация, имитация подлинного SC. Как это ни печально...

— Александр Вершинин, лечащий врач



#### ★ Legend ★ Accolade

**80% ГРАФИКА**

**75% ЗВУК**

**80% СЮЖЕТ**

ИНТЕРЕСНОСТЬ

**80%**

**Star Control 3**

ЖЕЛАННОЕ  
ПУТЕШЕСТВИЕ  
НА КРАЙ  
АДА

QUAKE  
КАК ЗАГАДКА

## Эпизод II: Realm of Black Magic

### 1. Уровень The Installation (семь секретов)

#### Первый и второй секреты

Вы в комнатушке с серебряным ключом. Нижу и впереди есть лестница. Спуститесь по ней к воде, в которую и ныряйте. Впереди вдалеке стоят по кругу четыре широкие колонны. В центре — решетка. Пальяйте по ней, и вам откроется вход в глубокий колодец. Донесшись до его конца, увидите перед собой Biosuit и уходящий вверх следующий колодец. Подберите Biosuit и развернитесь на 180 градусов, после чего обязательно заметите в стене точно такую же решетку. Стреляните в нее и быстро всплыните наверх по второму из упомянутых колодцев. Так вы окажетесь сразу в двух секретах — с Grenade Launcher, коробками патронов, гвоздей, ракет, аптечкой и с Pentagram of Protection на закуску.

#### Третий и четвертый секреты

До этих секретов можно добраться из комнаты с желтым ключом. Взяв ключик, развернитесь на 180 градусов. Слева от себя увидите три наклоненные к стене балки, а над ними желтый мигающий светильник. Между стеной и третьей от вас балкой есть небольшая лесенка. Взберитесь по ней, запрыгните на карниз слева от вас. Пройдя по нему до конца, шагайте в стену справа — вы в секрете со 100% здоровья.

Выбравшись из этого секрета тем же путем, увидите перед собой прямоугольный бассейн с водой. Прыгнув в него, обнаружите два прохода в подводный туннель. Плыните по любому из них, пока не доберетесь до небольшого возвышения (к этому времени вы уже не сможете плыть, а будете идти по колено в воде). Здесь слева или справа (в зависимости от того, какой проход вы предложили) будет вход в секретное помещение с 4 аптечками и коробкой патронов. Там же есть телепорт. Прыгайте в него, и вперед к пятому секрету!

#### Пятый секрет

Из предыдущего секрета вас перенесет к выходу из комнаты с золотым ключом. Шагайте вперед и вы окажетесь на широком мосту посреди бассейна неправильной формы. Дойдите до середины моста и повернитесь направо — увидите прямоугольный выступ в стене. Ныряйте в воду и плыните под этим выступом вперед по диагонали до стены. Там будет квадратный колодец, вынырнув из которого, вы обнаружите себя один на один с красным Armog'ом.

#### Шестой и седьмой секреты

Эти секреты находятся в странном зале с некими кубическими фигурами и окружающими их квадратными решетками из толстых балок. Оказавшись в нем, пройдите вдоль стены налево, направо и еще раз налево. В стене перед вами будет кнопка, открывающая проход к лифту. Нажмите ее и возвращайтесь ко входу в зал: там вы обнаружите, что проход к лифту действительно наличествует — между стеной и решеткой. Ступайте к лифту, но не садитесь в него, пройдите в маленький чуланчик, находящийся за лифтом. Там могут ударом топора активизироут скрытую дверь в левой от себя стене — в открывшейся комнатушке лежит Quad Damage.

А вот теперь, батенька, в лифт, наверх, к звездам. Потом еще в один. Затем, прошагав прямо и налево, вы окажетесь на лестнице, ведущей вниз. Дойдя до середины лестницы, посмотрите направо: решетки образуют большой прямоугольник. Запрыгните на его нижнюю сторону, а с нее сойдите вперед на темно-серую прямоугольную структуру. Соскочив с нее направо, вы окажетесь в секрете с золотым Armog'ом.

### 2. Уровень Ogre Citadel (три секрета)

#### Первый секрет

Из комнаты, где вы материализовались, спуститесь вниз по винтовой лестнице. Попадете на улицу и перед входом в замок обнаружите глубокий ров. Прыгайте в него и плыните (на этот раз по-собачьи — иначе ничего не получится!) налево вдоль стены замка. Вскоре под башней увидите полу затопленный прямоугольный туннель. Доберитесь до его дальней стены, где и перекурите, пока не активизируется скрытый в воде лифт. Он отвезет вас до очередных 100% здоровья. Спасибо маме, которая научила вас замечательному стилю плавания!

#### Второй и третий секреты

Проход во второй секрет находится перед комнатой с золотым ключом и Shambler'ом. Попасть сюда можно двумя путями: через нижний коридор и повторяющий все его повороты верхний. Почти перед самой комнатой с ключом верхний коридор обрывается. А в помещении рядом с обрывом есть окно, к которому ведет пара ступеней. Запрыгните на подоконник, аккуратно спуститесь на мостики за окном и затем пройдите по этому мостику в секрет со 100% здоровья.

Чтобы добраться до третьего секрета, спрыгните в воду с моста, ведущего во второй коридор, и плыните к тому углу водоема, который противоположен окну, откуда вы зашли на мост. Там обнаружится традиционная полу затопленная пещера, в одной из стен которой находится лесенка, которая приведет вас в помещение с гранатометом. Как мы поступим с этой штучкой? Исклучительно по совести.

### 3. Уровень Crypt of Decay (четыре секрета)

#### Первый секрет

Вы оказались у раздваивающегося моста через широкий ров. Прыгайте в воду, и в том месте, где мост действительно расходится на два рукава, под водой в стене находится туннель. Нырнув в него, вы увидите перед собой перегородку, а слева от нее в стене проход в другую часть водоема (см. две указывающие стрелки). Минуйте этот проход под стеной, затем плыните вперед вдоль стены, пока справа не увидите дверной проем, лесенка за которым ведет в секрет с золотым Armog'ом.

#### Второй секрет

Этот секрет находится в комнате с золотым ключом. Взяв оный ключик, вы увидите, как стены с нарисованными на них мордашками разъединяются, обнаружив небольшие ниши. Зайдите в правую нишу и садитесь по ее дальней стене топором. Получите секрет со 100% здоровья. Но не спешите уходить! Здесь есть еще бассейн, в котором имеется дверь в комнату с телепортом (раз, и вы в секретном уровне! но чуть позже). Кнопка, открывающая эту дверь, находится в третьем секрете.

#### Третий секрет

Вход в этот секрет находится рядом с дверью, отпираемой золотым ключом. С балкона, ведущего к этой двери, видно ложу в дальнем левом углу зала, где активно тусуется группа зомби. Подойдите к ложе как можно ближе и ударьте по ребяткам из Grenade Launcher. Рядом с дверью, открываемой золотым ключом, отворится еще одна дверь, ведущая в "секретную" ложу.



2.I.1.



2.I.2.



2.I.3.



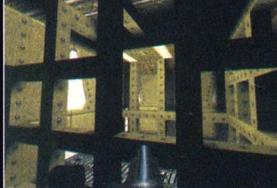
2.I.4.



2.I.5.



2.I.6.



2.I.7.



2.II.1.



2.II.2.



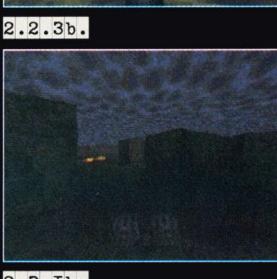
2.II.3a.



2.II.3b.



2.II.4.



2.III.1.



2.III.2.



2.III.3.



2.III.4.



2.4.1.



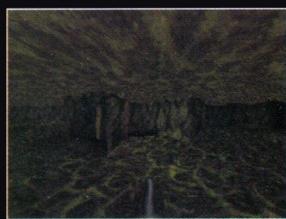
2.4.2.



2.4.3.



2.4.4.



2.5.1.



2.5.2.



2.6.1a.



2.6.1b.



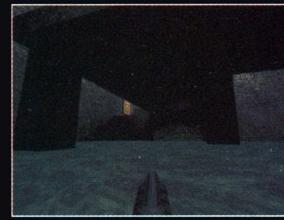
2.6.2.



2.7.1.



2.7.2a.



2.7.2b.



3.1.1.



3.1.2.



3.1.2-3.



3.1.3.

#### Четвертый секрет

А этот секрет находится неподалеку от выхода с уровня. Пройдя коридор, "стреляющий" гвоздями, мост над пропастью, идущий через синюю башню, вы доберетесь до комнаты с красной кнопкой в потолке и пятью ящиками, сложенными в виде перевернутой буквы "П". Стреляйте в кнопку. Перед центральным ящиком появится ступенька, а в промежутке между "палочками" от вашей "П" откроется дверь. Вот туда и бегите — за 100% здоровья и патронами.

#### 4. Уровень Ebon Fortres (четыре секрета)

##### Первый секрет

"Родились"? Идите к лифту. Спустившись на нем вниз, ныряйте в водоем и плывите все время вдоль правой его стены. Как только доберетесь до угла, провалийтесь вниз в колодец. В секрете вас ожидают коробка патронов, гвоздей, желтый Armor и Quad Damage. Неплохой наборчик!

##### Второй и третий секреты

Секреты находятся в зале с дверью, отпирающейся золотым ключом. Выходя из закутка, где находится упомянутая дверь, обнаружите слева и справа лестницы. Сначала шагайте к левой. Зайдите в проход между стеной и перилами этой лестницы, выстрелите в стену, параллельную лестничным ступеням. Скрытая дверь приведет вас к Ring of Shadow, 100% здоровья и комплекту ракет.

Выходим из секрета и бежим к лестнице, находящейся вдалеке впереди (правая лестница от двери, открывающейся золотым ключом). Поднимитесь на верхнюю ступень и повернитесь направо. На серой стене перед собой увидите коричневый прямоугольник. Стреляйте в него, а после прыгайте в открывшийся проход. Pentagram of Protection!

##### Четвертый секрет

Находится в комнате с серебряным ключом. Спрятавшись с платформы, плавущей по ядовитой жиже, на лестницу, которая ведет аккурат в эту комнату, осмотритесь. Слева от вас будет возвышение, на котором лежит серебряный ключ. Одна из сторон этого "холмика" закрыта решетками. Со стороны решеток к возвышению примыкает лестница, ведущая наверх к мосту. А справа от лестницы (если смотреть от ее основания) — бассейн со смертоносной жижей. Вы догадались, надо в него прыгать. У стены, параллельной лестничным ступенькам, под самой лестницей найдете секретную каморку с красным Armor'ом и Biosuit'ом.

#### #. Секретный уровень Underearth (два секрета)

##### Первый секрет

Лежит у двери, открываемой золотым ключом. На стене — той, что перпендикулярна двери, — сразу у левой стороны арки внизу есть кнопка. Нажмите ее, и чуть левее в стене откроется дверка в чуланчик с Quad Damage.

##### Второй секрет

Нам в зал сразу за дверью, открываемой золотым ключом. Войдя в эту дверь, шагайте на мост через бассейн. Спрятавшись с него в жижу и развернитесь на 180 градусов. Перед вами будет пещера с Biosuit. Надевайте и идите на противоположную сторону бассейна — туда, где кончается мост. Здесь вы обнаружите колодец, ведущий к "секретному" красному Armor'у.

#### 5. Уровень Wizard's Manse (два секрета)

##### Первый секрет

Материализовавшись, направьтесь по коридору до моста через большой водоем. Напротив середины моста слева к нему примыкает большая колонна. Спрятавшись в воду и обойдя колонну, вы обнаружите в ней вход в подъемник, который и доставит вас к секрету с коробкой патронов.

##### Второй секрет

Поднявшись по лестнице, ведущей к балкону с золотым ключом, прежде чем завернуть налево за угол (то есть непосредственно зайти на балкон), обратите внимание на стену слева от вас. Посередине по всей линии стены имеется орнамент, а сразу за низкой притолокой есть участок, где орнамент отсутствует. Это и есть тайная дверь. Открыв ее выстрелом, вы получите красный Armor, а пройдя чуть вперед и упав в неглубокий колодец, разживитесь еще и Quad Damage.

#### 6. Уровень Dismal Oubliette (два секрета)

##### Первый секрет

Вы дошли до квадратного бассейна с Armor посередине (на столбе). Активизируйте столб-тригер и ступайте по появившемуся мосту на правую от вас сторону бассейна. Там будут два коридора. Сначала пройдите по правому коридору — до упора. Нажмите там кнопку и возвращайтесь назад. Теперь в левый коридор — до бассейна, где поднимитесь по лестнице и нажмите кнопку. Затем развернитесь на 180 градусов и увидите отъезжающую дверь. Вам в зал за этой дверью. Там прыгайте в водоем и плывите в подводный проход, находящийся между башнями. Выплыв из него, увидите два расходящихся коридора. Пройдите по левому и упав в балконы в стене, поднимитесь по ним наверх. В комнате, в которую вы попали, нажмите кнопку. Вернитесь назад и шагайте по правому коридору — до зала с бассейном, подъемником и винтовой лестницей наверх. Прыгайте в водоем и разворачивайтесь на 180 градусов. Так вы увидите перед собой две комнаты, разделенные перегородкой. Дальняя из них — и есть секрет с Quad Damage.

##### Второй секрет

Выплывайте из второго секрета и поднимайтесь на подъемнике. Затем по винтовой лестнице доберитесь до комнаты со столом, переключающим мост. Активизируйте его и возвращайтесь к квадратному бассейну, упомянутому в начале прошлого абзаца. Пройдите по мосту на другую сторону, после чего направьтесь по левому коридору к лифту. Опустившись на лифт вниз, увидите перед собой два дверных проема. Пройдите в любой из них, сначала узрите большой лифт, а затем попадете в комнату, чьи двери открываются золотым ключом. На противоположной от дверей стене есть кнопка. Нажмите ее и идите к большому лифту. Поднимайтесь на нем на следующий этаж и сойдите на левую (относительно комнаты с желтыми дверями) сторону. Теперь пройдите налево до балки, закрывающей вход в дверь, и справа обнаружите железную стену (кругом все каменные). Активизируйте скрытую дверь выстрелом и подставляйте сумку под: коробку патронов, ракет, 100% здоровья и Pentagram of Protection. Неплохой улов!

## Эпизод III: Netherworld

#### 1. Уровень Termination Central (пять секретов)

##### Первый секрет

Будучи в самом начале уровня, пожалуйста, вставьте в дисковод "компакт" Works (английский ВИА "Розовая байда", 1983) — лично мне это очень помогло быстро и безболезненно открыть все пять секретов (если "Байды" нет, сойдут и гонники из русской групппы "Таймовый аут") и спуститесь на лифт вниз. Дойдите до места, где коридор разделывается надвое перегородкой. Шагайте по левому коридору до тех пор, пока не узрите мостик наверху. Выстрелив по поставленной двери в стене справа (под мостом), вы получите доступ к красному революционному Armor'у. Примеривая последний, вспомните, что общество без цветовой дифференциации Armor'ов достойно презрения...

#### Второй и третий секреты

Оба находятся в зале с ядовитой жижей, прямоугольным столом в центре и некоторыми "урбанистическими" конструкциями под потолком. Оказавшись в этом помещении, направьте стопы к его левой стене, туда, где расположены две лестницы, ведущие к выходам из зала. Остановитесь посередине между лестницами и аккуратно спрыгните вниз — только, боже упаси, не в ядовитое месиво, а на площадку-“полуостров”, лежащую в жижу. Вы в секретном месте с желтым Argog'ом, аптечкой и кассетой ракет.

На лифте вернитесь наверх в зал и отправляйтесь к той стене, что противоположна входу. Затем нырните в жижу и плывите к стене, где начинается туннель. Он прямиком приведет вас в секрет с огромным количеством гостинцев от товарища Ромеро.

#### Четвертый секрет

Нажав кнопку на столбе в зале, речь о котором шла в предыдущих двух абзацах, у мостика, указанного в описании первого секрета, появится маленький лифт. Вам туда. Пополнитесь наверх и забегите на треугольный столб (прямо против лифта). Со столба по карнизу легко добраться до секрета с Quad Damage.

#### Пятый секрет

Разжившись Quad Damage, идите к подъемнику, с чьей помощью можно попасть в комнату с золотым ключом. Поднявшись в нее, стисните зубы и, не обращая внимания на заветный ключик, следуйте направо к сооружению из серых кубов. Обойдите эту конструкцию и, прыгая с меньшего куба на больший, заберитесь на самый верх. Теперь развернитесь лицом к подъемнику и выстрелите вправо от себя стену — туда, где с нейстыкается серый куб. Скрытая дверь медленно откроется, и вы сможете попасть в ход, ведущий к самому драгоценному, что есть у человека. Нет, пиво и Майкл Джексон здесь ни при чем. Я о здоровье.

### 2. Уровень **Vaults of Zin** (три секрета)

#### Первый секрет

Материализовавшись, встаньте столбом и внимательно оглядитесь — вдруг чего вкусное заметите. Шемблера там... или какой другой шашлык... Ничего? Так и есть — я пошутил. А теперь пройдите прямо и налево до двери, открываемой серебряным ключом. Справа будет колодец с лавой. Нырните в него и быстро выпрыгивайте из лавы на пол — к “секретным” 100% здоровья.

#### Второй и третий секреты

Секреты расположены в комплексе комнат, укрывших серебряный ключ. Проехав по мостику над лавой, вы окажетесь в большом зале. Слева на стене будет распятие: подойдите к нему и запрыгните на карниз, расположенный под крестом. Вам остается ударить топором по стеле под левой рукой Христа и зайти в секрет с Grenade Launcher.

Телепортер, находящийся в первом секрете, возвратит вас ко входу в зал. Вернитесь к распятию и проследуйте от него вперед — в зал с факелами. Пройдя немного вперед вдоль правой стены, почти сразу за разрывом, украшенным алым орнаментом, заметите на стенке участок, выделяющийся более темным цветом. Лупите по нему топором — и вперед в телепортер, который перенесет вас в секрет с блоком ракет, патронов и... монстрами. Чем не подарок для образцово-показательных Q-фанатов?

### 3. Уровень **Tomb of Terror** (два секрета)

#### Первый секрет

“Родившись”, проследуйте за лестницу, находящуюся прямо перед вами, и нажмите там кнопку. Зайдите в открывшуюся дверь, рассеките коридор до бассейна с лавой и нажмите кнопку на полу. Появится лестница, по которой следует добраться до возвышения, где стоял монстр. Не заходя в дверной проем, повернитесь направо и поднимите голову вверх. Стреляйте в обнаруженную кнопку, после чего вскакивайте в открывшуюся под кнопкой у самой лавы дверцу. Телепортер перенесет вас на балку над залом к любому красному Argog’у. Кстати, если хорошоенько приглядеться, закрыв сначала правый, а потом левый глаз (либо оба одновременно), можно заметить на Argog’е следы былых сражений — дыры от прямых минометных попаданий, кровь безвременно павших бойцов, награды родины, профиль Александра Васильевича Суворова-Приднестровского...

#### Второй секрет

Соскочите с балок туда, откуда вы стреляли по кнопке. Зайдите в дверной проем и, оказавшись у перекрестка, поверните направо. У лестницы, ведущей наверх, расположен небольшой прямоугольный бассейн. Прыгайте в него и подгребайте (стиль? так точно — “на спине”) аккурат под лестницу. Это и есть секрет со 100% здоровья.

### 4. Уровень **Satan's Dark Delight** (четыре секрета)

#### Первый секрет

Чтобы попасть в этот секрет, надо бывать до зала с водой и кубической комнатой посередине, из которой расходятся мосты. Проследуйте по мостам до комнаты с двумя подъемами без ступенек и антресолью над ними. Войдя в это помещение, спуститесь вниз по первому подъему и сверните направо ко второму. Войдя на середину пандуса, повернитесь направо — на стенке можно заметить ступени, по которым есть резон забраться на антресоль, где лежит куча секретных бонусов.

#### Второй и третий секреты

Очередные подарки от создателей Quake находятся в огромном высоченном зале, между колоннами которого движутся квадратные платформы, а на полу плеется ядовитая водичка. Попав в эту залу (спрыгнув вниз к движущейся платформе из единственного входа под потолком), сдвиньте платформу и сбежите на ней вперед. После того как платформа, обогнув колонну слева, начнет движение к залитому кровью прессу, вы заметите справа от себя небольшую площадку, украшенную квадратной колонной. Как только платформа обогнет эту колонну, спрыгните на площадку, и перед вами предстанет стандартный “секретный” набор. Но, собрав презенты, не спешите покидать секрет. Обстреляв каждый из четырех светильников на стене у пола, вы обнаружите, что заботливые дизайнеры припасли для вас еще и Pentagram of Protection.

#### Четвертый секрет

Разобравшись со всеми кнопками и движущимися платформами в зале, вы сможете покинуть его на лифте, который поднимет вас в комнату с 10 массивными кубическими светильниками. Дальний правый излучает желтый свет. Выпалите по нему и получите еще одну Pentagram of Protection.

### #. Секретный уровень **Haunted Halls** (четыре секрета)

(Попав в зал, ведущий к телепортеру-выходу с прошлого уровня, не спускаясь по лестнице, аккуратно соскочите с нее налево (или направо) на борток бассейна с лавой. В бассейне под лестницей обнаружится колодец — вам в него. И вперед — к секретному уровню.)

#### Первый секрет

Местоположение комнаты, в которой находится этот секрет, описать довольно сложно, так что внимательно смотрите на скриншот. Кроме того, если это поможет, сообщу, что, покинув эту комнату, вы попадете в зал с ямой-клеткой, teleportation из которой осуществляется выстрелом в кнопку.

Итак, оказавшись в зале, изображенном на картинке, пройдите по мостику до второй решетки справа у лавы (она залита кровью). Совершите над решеткой стандартные шаманские манипуляции с выстрелом, и вперед за Quad Damage!



3.I.4.



3.I.5.



3.2.1.



3.2.2.



3.2.3.



3.3.1a.



3.3.1b.



3.3.2.



3.4.1.



3.4.2.



3.4.3.



3.4.4.



3.5.1.



3.5.2.

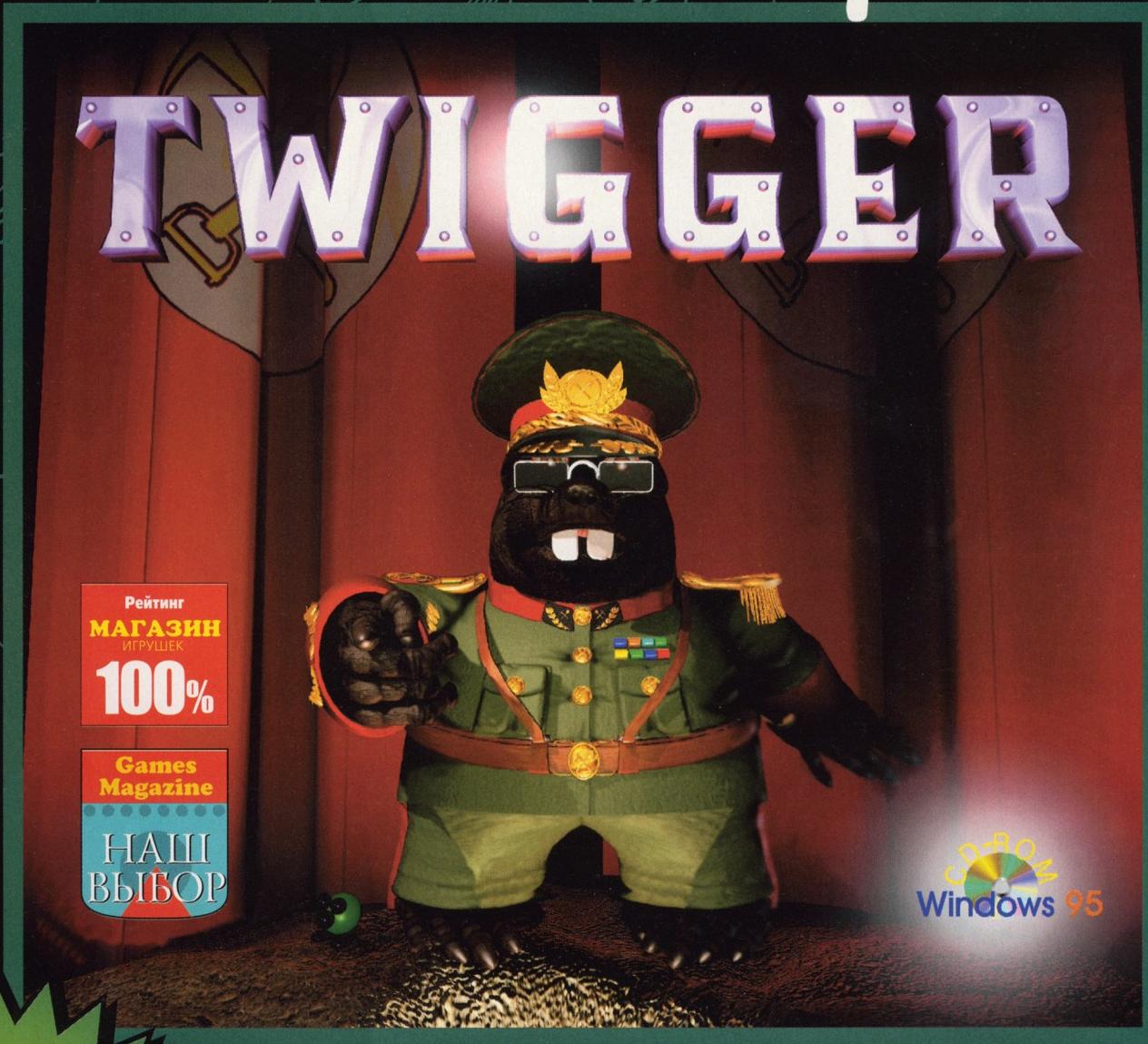


3.5.3.



3.5.4.

# 100% игр "Твиггера"



Еще 1 диск  
CD-ROM для  
сетевой  
игры!!!

**МАГАЗИН**  
ИГРУШЕК

**НИКИТА**

115446, Москва, а/я 315  
Тел.: (095) 115-9743 и 115-9777

**ВНИМАНИЕ!**

Вы можете получить в подарок еще один CD-ROM "Twigger" для сетевой игры, если до 1 января 1997 года отпразднуете в адрес фирмы "НИКИТА" Торжественную Присягу из коробки "Twigger" и вырезанный купон на 1 диск CD-ROM.

СПРАШИВАЙТЕ "ТВИГГЕРА" В ЖЕЛЕЗНОЙ  
КОРОБКЕ У БЛИЖАЙШИХ ТВИСТРИБЬЮТОРОВ  
И ТВИЛЕРОВ!

Аркада с элементами  
стратегии  
и 14 аудиотреками  
в стиле **TECHNO**

#### Второй секрет

Покинув предыдущий секрет, проследуйте прямо по мостику до лифта. Зберитесь в лифт, но тут же, как только он поедет вверх, спрыгните на пол. Там, где располагалась платформа лифта, увидите колодец. На его дне имеется секретная комната со 100% здоровья.

#### Третий и четвертый секреты

Эти секреты находятся в "финальном" зале ("финальный" он потому, что выход из него ведет к телепортеру с уровня). Итак, пройдя вдоль стены с огромным количеством любимого оружия строителей ("строительных пистолетов", они же гвоздеметы), вы попадете в нужный нам зал. Войдя в него, поверните направо к большой кнопке на стене, на которой изображен символ Quake. Оказавшись у кнопки, поднимите голову — на потолке, в самом углу находится стандартный тригер, активизирующий секрет. Выстрелив в него, вы откроете дверь слева от кнопки, за которой устали лежать "секретные" 100% здоровья, Quad Damage и желтый Argot.

Покинув секретное помещение, направьте стопы направо к лифту. Поднявшись наверх, пройдите по мостику чуть вперед и повернитесь направо. Так вы заметите некие конструкции. Разбегайтесь, прыгайте на них и на полном ходу врывайтесь в секрет с Pentagram of Protection. Вы довольны? Я, ваш учитель (всегда помните своих учителей), тоже без ума от радости.

### 5. Уровень Wind Tubes (четыре секрета)

#### Первый секрет

В самом начале уровня, прыгнув в трубу, вы попадете в зал с тремя другими трубами. Сидите в единственную открытую tube и, завершив свой полет по ней, заходите в коридор с мерцающими светильниками. Завернув за угол, подойдите к правому дальнему углу прохода. Там вы обнаружите квадратный колодец, ведущий к секрету с коробкой гвоздей.

#### Второй секрет

Когда вы проделаете все необходимые действия, чтобы открыть вторую трубу (в упомянутом зале с тремя трубами), запрыгните в нее, и вы окажетесь в высоком зале без потолка (почти). Выскочив из воздушного потока на пол, перепрыгните через бордюр и нырнув в воду, плывите через два дверных проема. Когда окажетесь на дне квадратного бассейна, всплывайте. В вашем распоряжении — две аптечки, две коробки гвоздей и Rocket Launcher.

#### Третий секрет

Этот секрет вы найдете в огромном зале без потолка (вместо последнего здесь две большие балки) и практически без пола (большой пирамиообразный провал, затопленный водой). А еще там есть товарищ Shambler.. Так вот, оказавшись в этом зале, пройдите по карнизу на другую его сторону и развернитесь лицом ко входу. На дальней от себя балке увидите кроваво-красный символ Quake. Выстрел по нему откроет конфиденциальную комнату рядом со входом в зал. Biosuit, аптечка и море гвоздей.

#### Четвертый секрет

Секрет располагается в помещении с телепортером-выходом. Прямо перед ним находится слегка утопленный в полу люк в коричнево-зеленых разводах, открывающийся выстрелом. Когда будете запрыгивать в секрет, пожалуйста, не попадите в телепортер на полу...

### 6. Уровень Chambers of Torment (два секрета)

#### Первый секрет

Носясь по лабиринтам, вы не могли не заметить комнату с ромбовидными решетками, за которыми сидят монстры и лежит куча призов. Пройдите через эту комнату и, миновав небольшой закуток, вы окажетесь в маленьком зале с 5 синими "орнаментальными" полосками из зловредных физиономий. Когда вы возьмете серебряный ключ, прямо посередине зала на потолке обнаружится кнопка. Пальците по ней, и тогда одна из полосок отъедет, открывая вам путь к секрету за ромбовидными решетками.

#### Второй секрет

Будучи в зале, открываем золотым ключом, проследуйте в дверной проем налево. Там, пройдя между вертикальными балками, поднимитесь на лифте. Развернитесь лицом к лифтовой шахте и поднимите голову вверх — прямо над вами засияет красный символ Quake. Выстрелив в него, и одна из балок, находившаяся под символом, отъедет, обнаруживая проход к целебным аптечкам и долгожданым боеприпасам.

## Эпизод IV: Elder World

### 1. Уровень Sewage System (четыре секрета)

#### Первый секрет

Прыгнув из комнаты, где вы явились на свет, в бассейн, заплыvайте в любой открытый проход. Поворачивая по пути все время налево, вы попадете к лифту. Как только лифт поднимет вас наверх, впереди справа откроется дверь. Заходите в нее и стреляйте в стену напротив (на ней есть некое подобие маленького монитора). В секрете находятся желтый Argot и Quad Damage.

#### Второй секрет

Секрет пребывает в зале за дверью, отпираемой золотым ключом. Войдя в эту дверь, проследуйте направо. Слева от себя увидите в стене балкон с тусяющимися монстрами. Там же лежат здоровье и Quad Damage. Справа от балкона-выемки есть подъем, а над ним — три лампы. Бегите по подъему вверх и, почти достигнув его конца, подпрыгните, ударившись головой о лампу. Этим самым вы откроете дверь в секрет (она расположена слева от лампы, о которую вы набили шишку).

#### Третий секрет

Открыв кнопкой шлюзы, держите путь в комнату, располагающуюся напротив выхода с уровня (там лежит Biosuit). Для этого нырните в бассейн (см. 1-й секрет), заплыvите в проход, ранее закрытый шлюзом. Перемещаясь по стрелкам, вы попадете в глубокий бассейн. Всплыв на воздух, увидите два выхода из бассейна. Вам в узкий дверной проем. Пройдите по лестнице, а затем немного вперед до стола в комнате с Biosuit. Развернувшись и подняв голову, заметите над входом в помещение красную кнопку. Выстрелив в нее, возвращайтесь назад к бассейну. Рядом с большой ромбовидной красной кнопкой в стене обнаружится дверь, за которой — упаковка гвоздей и телепортер.

#### Четвертый секрет

Будучи в последнем подводном зале, прежде чем выбраться на воздух к Slipgate, посмотрите налево вверх. Обязательно заметите не очень широкую выемку — это и есть проход в секрет с аптечкой, коробкой гвоздей и недружелюбными монстрами.

### 2. Уровень The Tower of Despair (пять секретов)

#### Первый секрет

Едва "родившись", прямо перед собой увидите красное окно. Стреляйте по нему, и внизу откроется кнопка с изображением креста. Нажав на нее, вы сможете разжиться винтовкой и патронами, лежащими по углам комнаты напротив кнопки.



3.6.1.



3.6.2.



3.4.1.



3.4.2.



3.4.3.



3.4.4.



4.1.1.



4.1.2.



4.1.3.



4.1.4.



4.2.1.



4.2.2.



4.2.3.



4.2.4.



4.2.5.



4.3.1.



4.3.2.

4.3.3.



4.4.1.

4.4.2.



4.4.3.

4.4.4.



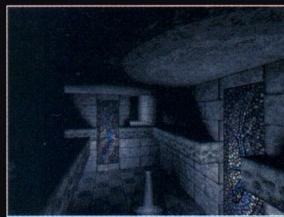
4.4.5.

4.5.1.



4.5.2.

4.5.2-3.



4.5.3.

4.5.4.



4.6.1.

4.6.2.



4.6.3.

4.6.4.

#### Второй секрет

Пройдя от входа направо и выстрелив в конце тупика в стенку, вы получите коробку патронов и Ring of Invisibility.

#### Третий секрет

Будучи во втором секрете, положите пока не закроется дверь и нажмите на кнопку слева. Затем, пальцем по двери и покинув наконец секрет, вы обнаружите яму с зеленым Armg'ом и коробкой патронов. Закройте глаза, прочитайте "Отче наш" и бросайтесь вниз. Все будет хорошо...

#### Четвертый секрет

Секрет находится в зале с подъемом, похожим на горную дорогу, с навороченными подпотолочными конструкциями и красным круглым витражом. Поднимитесь к витражу и повернитесь на 90 градусов по часовой стрелке от узора. Так вы увидите вертикальную балку, обращенную к вам торцом. Запрыгните на нее и поднимитесь по наклонной планке. Пройдя чуть вперед, вы немедленно удвоите свое драгоценное.

#### Пятый секрет

Не заходя в четвертый секрет, загляните в проход, скрывающийся за красным витражом (открывается выстрелом). Подите к лифту, дойдите до кнопки в виде кинжала, поверните направо и выстрелите в стену, после чего спрыгните вниз через колодец. Пятый секрет у вас в кармане.

### 3. Уровень The Elder God Shrine (три секрета)

#### Первый секрет

Осмотрев кладбище, прыгните в находящийся тут же телепорт. Вас перенесет в комнату с бассейном, двумя витражами и парой дверей, одна из которых открывается серебряным ключом. Смело врезайтесь в любой витраж, где вы получите "секретную" аптечку.

#### Второй и третий секреты

Выбирайтесь из второго секрета и направляйтесь вправо от вас дверь, а затем по коридору до первого поворота направо. Пройдя чуть вперед, увидите квадратную комнату с расположенным по центру кубом до потолка. Нажмите единственную на стене кнопку, и опустившийся пол откроет вам доступ в секрет с большим количеством призов и монстров.

В середине секретного зала есть подъемник — сядитесь на него. Поднявшись вверх, нажмите кнопку (на стене) и быстро выпрыгните в открывшуюся дверь вниз — в предыдущий секрет. В том месте, где был подъемник, увидите телепорт. Он-то и перенесет вас к двум "секретным" аптечкам, коробкам ракет и красному Armg'у.

### 4. Уровень Palace of Hate (пять секретов)

#### Первый секрет

"Родившись", пройдите прямо и направо по коридору, который приведет вас в большой зал. Направьте стопы из коридора налево к круглому красному витражу (стена с витражом скрывает за собой секрет). Напротив витража есть арка, а над ней изображение солнца и меча. Выстрелив в этот барельеф, вы получите доступ к коробке гвоздей и Pentagram of Protection.

#### Второй секрет

Теперь мчитесь под арку с барельефом. Перед собой увидите небольшой бассейн, а зайдя в него, надпись "You found a healing pool", что эквивалентно родному "You found a secret area".

#### Третий секрет

Покинув гостеприимный водоем, обогните колонну и поднимитесь по лестнице. Пройдя немного вперед, справа увидите лифт. Езжайте на нем наверх, но не забудьте спрыгнуть на полпути, причем спрыгнуть в проем, открывшийся после начала движения лифта. Теперь до секрета и красного Armg'а рукой подать.

#### Четвертый секрет

Поднимитесь наверх на только что упомянутом лифте и шагайте по коридору направо, пока не увидите справа от себя мостик серого цвета. Пройдите по нему в большой зал, а там по коридору — до развязки, затем налево. Возьмите ящик гвоздей — это откроет стенку. Через некоторое время отворится и противоположная стена — вам туда. Поднявшись на нее, прыгните вниз к Quad Damage.

#### Пятый секрет

Рядом с местом, где лежит серебряный ключ и Pentagram of Protection, снизу в балкончике есть телепорт. Попасть в последний можно, встав под ним и выстрелив из ракетницы.

### 5. Уровень Hell's Atrium (четыре секрета)

#### Первый секрет

Этот секрет находится в зале за дверью, открывающейся золотым ключом. Посередине этого помещения есть кнопка. Нажмите ее, и у стены напротив входа опустится лифт. Поднявшись на нем, невдалеке на уровне лифта увидите зал. Слева у входа в зал на стена — кнопка. Пальцем по ней, и перед вами до уровня лифта поднимется столб. Пробегите по нему вперед и вы окажетесь в комнате с огромным количеством призов.

#### Второй и третий секреты

При нажатии кнопки в полу, слева от вас откроется дверь. Зайдите в нее и проследуйте налево к лесенке. Спрятните с нее, нажмите кнопку перед собой (на стене) и падайте в люк. Дальше будем считать повороты. Шагая по коридорам, поворачивайте направо, затем налево, потом два раза направо и два раза налево, затем, свернув налево в узкий проход, вы окажетесь в комнате с кнопкой посередине. Жмите на нее и отправляйтесь вперед в проход, противоположный входу в комнату. Там выстрелом откроите деревянную стену, поднимитесь на лифте и прыгайте в бассейн с кислотой. К вашим услугам батарея, желтый Armg' и Pentagram of Protection.

Выбравшись из бассейна, пройдите по карнизу налево, затем два раза направо и вперед в секретную комнату, из которой можно получить доступ к куче подарочных коробок.

#### Четвертый секрет

Чтобы добраться до двери, открываемой серебряным ключом, необходимо нажать на кнопку с изображением этого самого ключика. Так вот, не делайте этого! При нажатии появится мост, а ключ исчезнет. Лучше аккуратно запрыгните сначала на ближнюю опору моста (надо подойти вплотную к краю обрыва), затем, пропинувшись по ней максимально вперед (используйте опцию "mlook"), перепрыгните на дальнюю опору, а с нее — на берег (и почше сохранишься!). Слева от выхода с уровня вами будет обнаружена огромная, во всю стену дверь. "Воздействуйте" на нее серебряным ключом и умилитесь открывшемуся проходу в секретный уровень.

### #. Секретный уровень Nameless City (четыре секрета)

#### Первый секрет

Пройдите по коридору, расположенному прямо под платформой с золотым ключом, до поворота направо. Повернув, шагайте по коридору до небольшого подъема. Взбравшись по нему, слева от себя увидите в окне кнопку, расположенную на стене. Чтобы нажать ее, вам придется разбежаться и прыгнуть. Приземлившись, вы

опять окажетесь в коридоре, начинающемся под платформой с золотым ключом. Добравшись до его конца, вы сможете повернуть налево в комнату со страшным-страшным зомби. Справа в этом помещении есть подъемник. Воспользовавшись им, вы окажетесь в небольшой комнатке с треугольным проемом в полу. Прыгнув в него и попав на маленький балкончик, вы очутитесь в секрете с красным Argot'ом.

#### Второй секрет

В комнате, через окно которой вы прыгали, чтобы нажать кнопку, напротив этого окна у стены есть глубокий провал, чье дно затоплено водой. Присмотревшись, примерно на половине глубины провала у стены, противоположной окну, вы сможете узкую, выдающуюся внутрь площадку. Прыгнув в провал так, чтобы лететь вплотную к его стене, вы сможете попасть на эту "секретную" площадку с аптечкой, батареей и Quad Damage.



4.7.1.



4.7.2a.



4.7.2b.



4.7.2c.

#### Третий секрет

Прыгайте из секрета #2 вниз в воду. Выбравшись на сушу, увидите перед собой клетку, четыре деревянных столба, соединенных сверху балками, и кнопку справа на стене. После нажатия кнопки одна из балок за вашей спиной опустится. Забирайтесь на нее и, когда она поднимет вас наверх, перебравшись на соседнюю с ней балку, запрыгивайте в клетку. Нажав кнопку, которая находится внутри клетки, вы опуститесь вниз. Там, на одной из стен, отыщите красную кнопку. Выстрелив в нее, вы сможете покинуть клетку.

Теперь шагайте через единственный выход по коридору до очередной кнопки на стене. Поднявшись наверх на лифте, включаемом этой кнопкой, запрыгивайте в окно. Далее идите по коридору, пока не увидите в окне платформу с золотым ключом. Заскачивайте на нее, забирайте ключ и направляйте свои стопы налево к двери, открываемой найденным только что ключиком. За дверью и скрывается секрет с аптечкой, батареей и кнопкой, опускающей лифт. (Стоило ли из-за такой мелочи сочинять подобные навороты!)

#### Четвертый секрет

Войдя в дверь, открываемую серебряным ключом, поверните направо и поднимитесь на небольшое возвышение. После чего перестреляйте через прутья всех зомби, которые находятся под вами. Теперь вы сможете спуститься вниз и солидно поправить свое пошатнувшееся здоровье. Ну, а попасть к секрету можно через треугольное отверстие в правом дальнем углу возвышения.

## 6. Уровень Pain Maze (четыре секрета)

#### Первый секрет

В комнате, где вы обнаружили себя, есть люк, упав в который, вы попадете в большой зал с колоннами. Нажмите кнопку на грани левого ближнего к вам столба. Стена рядом с люком, через который вы попали в зал, отъедет, а лифт, находящийся за ней, довезет вас до секрета с коробкой патронов и монстрами.



4.7.3-4.



4.7.4.



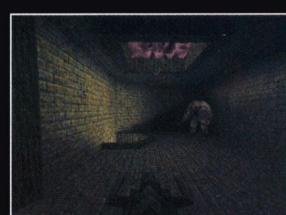
4.7.5-9.



4.7.6.



4.7.8-9.



4.7.1.



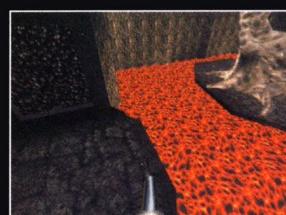
4.7.2.



4.7.3.



4.7.4.



4.8.1.

#### Третий секрет

Сигайтесь из предыдущего секрета в воду и плывите по туннелю дальше. Оказавшись на воздухе в круглом бассейне, перед собой увидите столб неправильной формы. Обогните его — увидите стену зеленого цвета. "Открыв" ее топором, вы получите доступ к Pentagram of Protection, батареи и кассете с ракетами.

#### Четвертый секрет

Секрет можно получить только в том случае, если вы располагаете золотым ключом. Покинув предыдущий тайник, всплывайте и забирайтесь на верхушку столба. Активизируйте лифт и, поднявшись на нем, переберитесь по балкам к возвышению, на котором стоит красный Argot. Встаньте на балку, целиком примыкающую к стене, и выстрелите в овальный светильник на потолке. Вас поднимет к "секретному" Argot'у и батарее.

## 7. Уровень Azure Agony (девять секретов)

#### Первый секрет

Увидели Quad Damage? Прекрасно. Он ваш. Только в том месте, где находится этот замечательный подарочек, разъезжается пол, и вы непроизвольно падаете в ядовитую жижу. Так вот, свалившись в нее, воспользуйтесь не тем телепортером, которой узрите, развернувшись после падения, а тем, что находится справа от него. В секрете вас будет ждать целое скопище приятных сюрпризов.

#### Второй секрет

По пути к залу с серебряным ключом вам встретится помещение с резко поднимающейся вверх треугольной лестницей, водой под ней и огромным красным светильником на потолке. Выстрелите сначала в светильник, затем спрыгивайте в воду и заплывайте под лестницу. Где и найдете кнопку, нажав которую, откроется дверь в секрет, расположенный в том месте, где стены сделаны из кирпича (напротив Biosuit'a). Из воды вы сможете выбраться через телепортер напротив кнопки. (Для тех, кто так и не понял, где находится секрет, считаю повторы: после спуска с лестницы сойдите вниз к перекрестку и шагайте направо-налево-направо-налево-направо и прямо.)

#### Третий—девятый секреты

Оказавшись в огромном зале, где на пересечении двух мостов лежит серебряный ключ, прыгайте под воду и плывите к тому месту, где над водной гладью в закутке лежал Pentagram of Protection; стреляйте в стену и получайте пару "секретных" упаковок ракет.

Затем плывите туда, где над водой — опять же в закутке — возлегал Quad Damage. Выстрелив в стену и пройдя вперед, вы увидите надпись "You found a secret area". Не выходя из секрета, прыгайте в черный прямоугольник перед собой (телеоптер). Это и будет расценено как нахождение вами еще одного секрета.

Телеоптер перенесет вас на небольшое возвышение; посмотрев с него налево вниз, вы заметите узкую щель. Стреляйте в стену под щелью, за ней секрет!

Спрятавшись с возвышения на пол, чтобы зайти в секрет, вы с удовольствием обнаружите, что этот пол также является Q-тайной!

Наконец, если вы направите стопы чуть вперед к темной части коридора, слева и справа от вас обнаружатся два больших световых пятна (странны, но никаких светильников поблизости нет!). Палите по этим пятнам и вы получите доступ в две маленькие секретные комнатки.

## 8. Уровень Shub-Niggurath's Pit (один секрет)

Прежде чем садиться в телепортер, переносящий в то место, где в данный момент находится большая летающая булава, посмотрите направо вниз. Над лавой имеется узкая дорожка, спрыгнув на которую, вы попадете в секрет с Quad Damage.

— Дмитрий Яковлев



станиця  
один год в твоей жизни



телефон коммерческой службы: **261.04.49** телефон эфирной студии: **261.04.19**

# Спасение Альбиона

Список до обидного куц: *Ultima VIII* (как говорится, давно и неправда), *Wizardry VII* да *Anvil of Dawn*. И все...



Вы поняли, речь о ролевых играх, бывших некогда в фаворе, а теперь едва ли не исчезающих. Действительно, "снежные люди" компьютерно-игровой индустрии, RPG, в которые хотелось бы играть, а не любоваться, почти не выходят. Приведенные выше названия, из которых одно пятилетней давности (!), скорее случайность, выброс, чем что-то осмысленное. Тоненький ручеек игр этого жанра, кажется, уже не способен превратиться в мощный самодостаточный поток, и вот-вот засохнет окончательно...

Впрочем, на наших мониторах вот уж какой день мелькают картинки из "Альбиона" (Albion), самой что ни на есть классической RPG, только что выпущенной немецкой компанией Blue Byte, и нисколько нас не раздражают. Даже напротив — несказанно радуют. Счастливо сочетающая в себе традиционные для ролевых игр элементы фэнтези с тем, что в России называется "научная фантастика" (а это, в первую очередь, говоря на казенном, высокотехнологичные достижения науки и техники), игра заряжена такой напористой и вкусной начинкой, что одно это заставляет смотреть на продукт как на что-то неординарное. Неплох и сюжет — очень глубокий и философичный. (Помнится, нечто подобное было

в упомянутой выше *Wizardry VII*. В этой связи можно даже предложить эмпирическую формулу альбионаского успеха: лучшее из *Wizardry* + лучшее из *Ultima* = Albion...)

Что там говорит эта долгожительница, вечно умирающая последней мадам Надежда? Прорыв, возрождение жанра, начало новой эпохи? Слова красивые, а во все красивое хочется верить...

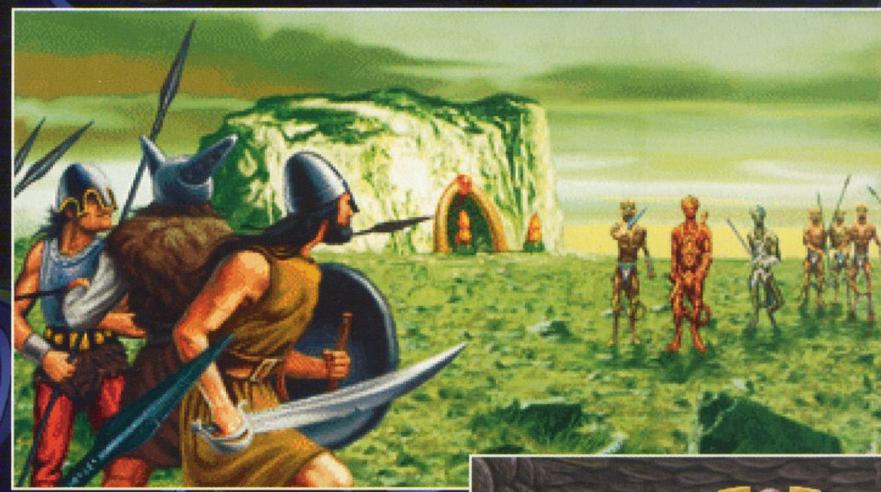
**K** 2227 году от Рождества Христова человечество окончательно покорило пространство и обрело возможность перемещаться во Вселенной на скоростях, значительно превышающих загадочную константу  $c$ . Но кушать хочется даже в благополучном будущем, поэтому наибольшее развитие получили корпорации, занимающиеся добычей полезных ископаемых — разумеется, в иных мирах, поскольку Земля высосана до последней капли. Сверхмощные межпланетные корабли, трансформирующиеся после посадки в огромные добывающие комплексы, рыскают по Вселенной в поисках очередной жертвы. (Именно жертвы, поскольку "зачистка" планет от полезных ископаемых



является стопроцентной. И если земляне покидают то или иное небесное тело, то это значит, что после них остается абсолютная пустыня...)

Таков и гигантский "Торонто", пилотом которого, Томом Дискроллом (Tom Discroll), становится играющий. Совестливый и ненавидящий всяческую нечистоплотность, парень направляется к планете Альбон (чтобы доставить специалиста, который проведет окончательную рекогносировка), являющейся, по расчетам земных начальников, просто кладезем всевозможного добра.

— искаями и... людьми, бывшими землянами. Иски — далекие от "человеческих стандартов" существа, живущие "ремесленническими" кланами и ничем не уступающие соплеменникам Тома в развитии. А в чем-то даже превосходящие людей. Так, они владеют искусством реинкарнации, поэтому избранные иски могут "путешествовать" из тела в тело (обычная продолжительность жизни искаев — 50 лет). Кроме того, они могут передавать мысли на расстоянии. Но это ничто в сравнении с укладом их жизни и их культурой, о которых очень подробно



Остановите войну!

Но при посадке — не слишком, кстати, благополучной — быстро выясняется, что планета очень плотно заселена различными расами (здесь есть даже потомки землян!) и очень симпатичной флорой. И, очевидно, утузить ее было бы преступлением.

Что остается честному космометчику, подсознательно стремящемуся выбраться из углы технократической обыденности, кардинально поменять свою жизнь? Спасать красавицейший буколический Альбон от загребущих лап собственной добывающей корпорации, познавать этот уникальный мир, раскрывать его многочисленные и очень вкусные тайны. К тому же, замечу я с юмором, абстрагировавшись от основного сюжетного посыла на чисто умозрительное спасение-исследование нового мира, иного выбора попросту нет — орбитальный корабль-челнок по непонятной причине взрывается. "Торонто" вскоре улетает в неизвестном направлении, отрезая Тома и его коллег от родины...

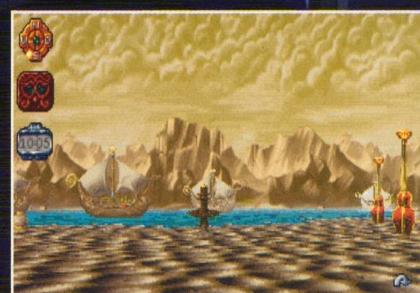
Альбон населен двумя разумными расами



Битва с богом Камулотов.

рассказывается в игре. Чрезвычайно любопытны кланы искайских магов (куда же уйти от волшебства — все-таки RPG!). Магии, к слову, можно учиться, дабы в дальнейшем с успехом применять ее в боях (еще один классический элемент жанра) и в дела чисто житейских, к примеру при врачевании.

Играющий может встретиться и поговорить на какую угодно тему с любым иском. Что самое приятное, так это возможность бесед об одном и том же с разными представителями расы. Так вы получаете информацию из многочисленных источников, и эта совокупность дает вам искаженную картину.



В порту.



Параметры персонажей.

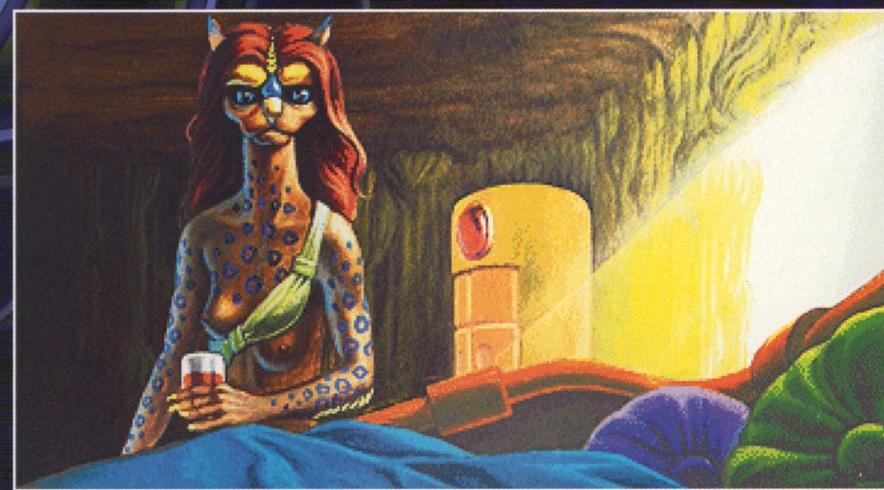


История вашего знакомства с местными людьми происходит в условиях, максимально приближенных к детективным (убийство искажа), и вы волей-неволей, отвечая за братьев по разуму, втягиваетесь в поиски преступника... Ну а когда захватывающее расследование заканчивается, вы отправляйтесь на корабле искаев в следующий мир Альбиона, населенный... викингами и друидами (очень давно несколько землян с помощью магии, известной лишь избранным, переместились на Альбиона и заложили здесь свои поселения). Где вас также ни на секунду не оставляют удивительные приключения. И т.д. и т.п.

Увы, журнальная площадь не позволяет осветить сюжет игры во всех его подробностях, но, поверьте, сценарий "Альбиона" писался высокими профессионалами, которые, утешившись всем, сумели создать редкостный по красоте и насыщенности сказочно-фантастический мир.

А теперь давайте разглядим игрушку с чисто технической стороны.

Самым, на мой взгляд, необычным и любопытным является то, что "Альбон" сочетает в себе как двухмерный сверху, так и трехмерный вид. К использованию "двухмера" программа прибегает там, где реализовать 3D было бы довольно сложно. Так, во время посещения героя аборигенских жилищ с их великолепными интерьерами, множеством предметов, переходов и помещений используется 2D, а в городе, многочисленных подземельях, некоторых частях космического корабля вы будете "в окружении" полнейшего "трехмера". Кстати, вы можете опускать/поднимать голову, хотя этим сейчас никого не удивишь. Возвращаясь к видам, в частности к 2D, стоит отметить, что в игре используется аж два варианта подобного отображения.



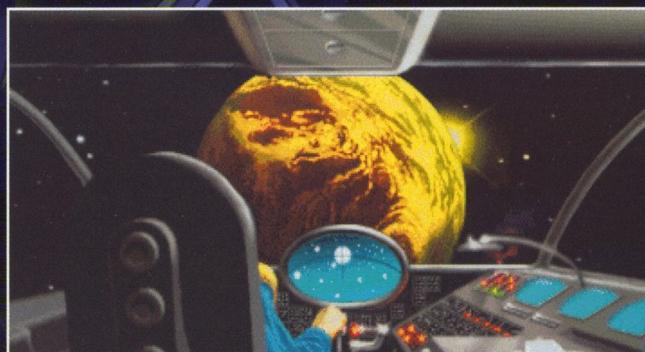
Вот они какие...

"Двухмер" первого рода подразумевает детальное крупное изображение, второй вид используется, когда вы путешествуете по миру (острову) между городами. В этом случае вы можете наблюдать сразу довольно большую часть острова, а ваша команда, оставаясь по-прежнему детально прорисованной, видна как бы с высоты птичьего полета.

Что касается самой графики, то, пожалуй, самое плохое, что можно о ней сказать, — это то, что она VGA'шная. Но даже при таком разрешении смотреть на экраны игрушки доставляет эстетическое удовольствие. 2D, к слову, чтобы можно было представить, более всего похоже на Ultima VIII. Трехмерный вид очень пластичен, все объекты прорисованы почти идеально, поэтому можно смело утверждать, что это один из лучших "трехмеров", реализованных когда-либо в RPG.

Далее. Нельзя не помянуть добрым словом автомар. Это лучшая система зарисовки карты, которую мне доводилось видеть. К сожалению, данная функция наличествует только в трехмерных уровнях, но выполнена

она на ять. Так, в городе на карте прорисовывается каждый объект, но что самое удивительное — если вы хоть раз зашли в какой-то дом, то около него на карте отмечается небольшой кружочек, наведя на который в дальнейшем, можно вспомнить, что это было за помещение. А щелкнув на нем, вы и вовсе моментально оказываетесь у дверей нужного вам обиталища! При этом время, которое вы могли в реальности затратить на перемещение до данной отметки, все равно удерживается из общего баланса.



На подлете к Альбону.

Раз уж заговорили о течении игрового времени... Все события происходят в реальном времени, дни сменяются ночами, восходы закатами... Вы можете постоять и положить нужного вам персонажа пару часов, а можете просто устроиться на ночлег и поспать. И это здорово, ибо день, длиющийсяечно, порой немного раздражает. Вместе с тем сражения реализованы не в реальном времени, а "по ходам", но об этом чуть ниже.

Теперь, о вашей группе. Первоначально она состоит из двух человек (vas и ученого с кораблем), но в дальнейшем может расширяться до 6 героев. Обидно лишь то, что в 90% случаев спутников вам дают в соответствии с сюжетной линией, и лишь потом вы сможете взять нескольких новых персонажей





Как он зол!

вместо старых. Так что свобода выбора тут, к сожалению, невелика... Зато радует разнообразие параметров каждого из героев. Набор довольно стандартен: сила, выносливость, интеллект, быстрота и т.д., но есть и четыре навыка — ближний бой, дальний бой (арбалеты, ружья, стрелы), взлом (открывание всевозможных замков без ключей и отмычек) и нанесение так называемых фатальных ударов (!). В отличие от основных характеристик, формирующихся без вашего участия во время перевода героев на более высокий уровень, навыки можно тренировать.

При переходе на более высокие уровни каждый характер получает энное количество



баллов, которые затем можно использовать для развития какого-либо навыка. Для этого, правда, нужны деньги, ибо бесплатно вас тренировать никто не будет. Ну а с деньгами вы просто приходите к одному из мастеров боя (такие есть на каждом острове) и просите заняться вами...

Позже в вашу команду вольются персонажи, владеющие магией. Магическая сила развивается у них без вашего участия, зато придется немало потратиться на изучение всевозможных мудреных заклинаний, коих здесь тьма тьмущая (начиная с банальной заморозки и поражающего все живое огненного шара до молний, бьющих прямо с небес, и всевозможных страхов и болезней).

Путешествуя, не стоит забывать о такой, казалось бы, мелочи, как пропитание: всем

персонажам необходимо регулярно кормиться, ибо, если еды нет, герой не сможет возвращаться потерянные в боях или долгих скитаниях силы.

Еду, как вы догадались, приходится носить с собой... То же самое относится и к деньгам. Каждый из персонажей в зависимости от своей силы может нести определенный груз, выше которого ему уже не поднять, и если навалить на него тяжестей сверх нормы, то он просто не сможет передвигаться.

Очевидно, что суммарный вес переносимого складывается также из весов оружия и доспехов. Без них, ясное дело, никуда. Выбор довольно большой, но стоит хорошее обмундирование немало. Кроме того, определенное оружие и доспехи, как обычно, подходят лишь соответствующим героям, хотя встречаются и предметы "общего



Бог Камулотов.

кнопку окончания хода и наблюдаете мультфильм, демонстрирующий как ваши, так и супротивные атаки. Походовый режим продолжается до тех пор, пока монстры, бандиты и прочие нехорошие создания, посмешище на вас напасть, не останутся лежать на этом месте вечно (той же участии, впрочем, могут удостоиться и ваши герои).

Кстати говоря, в Albion'е смерти как таковой просто не существует. Если кого-то из вашей группы убили, то ночь отдыха всегда вернет "покойника" к жизни; в отсутствие времени можно обратиться к лекарю или употребить соответствующее заклинание. (По-моему, это упрощение не совсем оправдано.

Авторы, видимо, решили, что нет ничего страшного, если ваших героев будут постоянно убивать, а потому абсолютно не сбалансировали монстров: на начальных этапах игры в каждый отдельно взятый момент времени монстры раза в три сильнее ваших подопечных!)

И последнее. Меня порадовала некоторая нелинейность, присутствующая на ряде этапов игры. Скажем, в самом начале, будучи еще на корабле, можно пробраться в закрытый отсек и найти там мощный пистолет с патронами, но можно, не делая этого, продолжать играть дальше. И подобные примеры не единичны...

— Петр Давыдов



пользования". Добытые в баталиях мечи, доспехи, еду и т.п. можно продавать, причем в разных лавках цены на одни и те же предметы могут не совпадать.

Чуть не забыл о монстрах. Они здесь повсюду! За городом, в подземельях, подвалах домов, около городских стен, одним словом, куда ни глянь, и все, как один, нападают на вас, лишь завидев. Что делать? Во-первых, многих из них (особенно за городом) можно попросту обойти; если же на вас напали, можно попытаться убежать. Но это только в том случае, если вы не чувствуете в себе сил, чтобы победить! Оптимальный вариант — самому вести охоту на монстров, ибо удачные сражения приносят бесценный опыт для всех членов команды. Смущает одно: местные исчадия ада, увы, разнообразием не блещут. Не более 10 видов...

Сражения. Сразу же объявляю, что они НЕ ДИНАМИЧЕСКИЕ! Только за это можно простить и некое монструозное однообразие, и чрезмерный перегруз бестиями некоторых мест. Баталии организованы следующим образом. У вас есть некий первоначальный прямоугольник, в который вы по клеточкам расставляете своих героев. Именно это и будет их начальной позицией в сражении. Далее вы можете выбирать действие: атака, передвижение, ожидание, произнесение заклинания и т.д. Затем вы нажимаете на



Мир духовной свободы, Альбион!

★ Blue Byte

**89% ГРАФИКА**

**99% ЗВУК**

**99% СЮЖЕТ**

ИНТЕРЕСНОСТЬ

**100%**



# О CLOSE COMBAT'Е ЗАМОЛВИТЕ СЛОВО...

ЕВГЕНИЙ КРИВОШЕЕВ

Игра Close Combat, "испытательная" (trial), всего в одну миссию, версия которой вот уже с пару месяцев назойливо предлагает себя по всему "Интернету", похоже, стала событием. Хотя бы потому (оставим в стороне очевидные достоинства игры — пусть о них скажут наши авторы), что число равнодушных после общения с ней стремится к нулю. Во всяком случае среди экспертов и друзей "МИ". А эмоции, какими были они ни были, — это уже здорово. Сонное и заевшееся игроманско сообщество, числящее себя в знатоках всего и вся, чего только не видевшее, от чего только не воротившее нос, оказывается, еще способно приятно удивляться. OK! И это первая победа Close Combat'a.

Кстати, об эмоциях. Если честно, число восхищенных творением неплохой программистской группы Atomic Software и "обожаемой" многими Microsoft (или, если сдержаннее и точнее, отнесшихся к нему весьма благосклонно) все же больше. Правда. И будь у нас свободная площадь, мы легко могли бы выставить против одного отрицательного мнения три сугубо положительных.

Наши авторы, чьи диаметрально противоположные (впрочем, лишь на первый взгляд) материалы о Close Combat'e вы прочтете ниже, относятся, так сказать, к разным игроманским школам: творец нынешней плавно переросшей в рецензию strategy-колонки Женя Кривошеев более всего в подобных продуктах уважает динамику, позволяющую проявить всю живость ума и испытать себя в ситуации, близкой к критической. Чего в СС с избытком. Андрей же Ламтюгов, материала которого идет следом, поклонник классических, "тяжеловесных" стратегий а-ля "Цивилизация". В чем, как нам кажется, и корень разногласий. И последнее. Редакционных рейтингов пока не будет. Trial на то и есть trial, чтобы прикинуть что к чему, но не расставлять точек над i. Тем более что это невозможно, поскольку мы видели лишь маленький кусочек игры. Тем более в условиях такой чересполосицы мнений (ведь побить могут)...

**B**если помнят, что лет эдак пятьдесят назад добрая половина жителей нашей многострадальной и голубой за что-то отчаянно воевали? Нет, я вовсе не хочу сказать, что это был единственный случай, когда люди дрались или стрелялись, однако прежде Всемирных Загонных Охот на мамонтов вроде бы не устраивали... Ну а когда народу надоедал мир во всем мире и он начался упоенно воевать, то на битвы его организовывали и звал Главнокомандующий вкупе с господами Генералами, а также с прочим комсоставом. То есть с командирами рангом поменьше. То есть с пахарями войны.

В *Close Combat*, произведенном на свет Atomic Software и распространяемом ныне силами Microsoft, вам придется быть тем самым не особо ранжированным командиром, с должностью что-нибудь на уровне комполка. Что, похоже, гарантирует ее обладателю такой вуз проблем и забот, что в пору не во врага стрелять, а в себя. Укрепления неприятельские взять надо? — а как же! Во-о-он того солдатика из-под пули вытащить нужно? — что за вопрос! Ведь с ним, с зеленым и необстрелянным, во-первых, еще воевать и воевать, а когда пополнение придет, сам господь Бог не в курсе, а во-вторых, жалко парня, просто жалко, и все дела, сам небось таким растяпой был...

#### Боевая задача

Задача ваша самым строгим образом зависит от того, чью сторону вы примете. Борцов за чистоту расы или борцов за правое дело. В роли первых выступают части немецкой армии, в качестве последних — высадившиеся в Нормандии и пытающиеся открыть второй фронт американцы. В силу чего действие происходит исторически конкретное и выверенное. Игрушка выхватывает отдельные фрагменты этой кампании и предлагает вам в них поучаствовать. Соответственно, играя за одних, позиции требуется защищать, за других — захватывать, и что здесь более увлекательно — еще вопрос. Впрочем, повоевав за тех, и за других (это что же, я теперь ветеран, что ли?), могу констатировать, что удовольствие примерно равнозначное.

#### Расстановка войск

Это, наверное, самое спокойное время в любой заварушке, если не считать момента полного и окончательного разгрома. Разумеется, врага. Но безмятежность эта мнимая, и дадена воюющему лицу не для сна и пьянства — враг не дремлет! сонный солдат подобен игрушечному пистолету, — а дабы расставить подразделения, развести их по позициям, наметить ориентиры, направления атаки или возможные огневые точки противника. И ошибки на этой стадии обойдется значительно дороже любой другой. Разместите своих солдат в чистом поле, и самый лучший исход, который вас ждет, — позорное бегство всего отделения куда-нибудь в тыл.

А попробуйте-ка поставить танки прямо перед вражескими позициями! Будьте уверены — ни один фаустпатрон мимо не пролетит. А танков мало (часто вообще один!), а без огневой поддержки солдат в атаку не поднимешь...

Напротив, правильное расположение пулеметных точек и минометного расчета способно в корне изменить ситуацию в вашу сторону: у автора этих строк бывали случаи, когда исход боя решал всего один снайпер! Правда, размещененный в правильном месте и вступивший в бой в нужный момент.

#### “Вперед! В атаку!”

Нет, на самом деле баталья в *Close Combat* не начинается отнюдь не с этого призыва (приказы, кстати, отдаются в ходе игры), завязывается все очень спокойно — с блеяния коз, кукареканья петухов, мычания коров. Но вскоре эту идиличес-

скую картину нарушает первый выстрел, разрыв снаряда или пулеметная очередь. И несколько стартовых минут приходится пожинать плоды своего творчества на предыдущем этапе. И исправлять их, если надо, либо закруглять, если все складывается удачно с самого начала. Хотя начинается-то все обычно с тривиальной артиллерийской подготовки: стреляет все, что может стрелять, но тяжелое вооружение в первую очередь.

Танки, минометы и пулеметы во всю свою мощь палят по огневым точкам противника, стараясь подавить максимальное количество его опорных пунктов. Либо же, если речь идет о защищающейся стороне, кося пулеметным и артиллерийским огнем все, что посмело вылезти из окопа, — чтобы даже и мысли такой не возникало (жить-то всем хотят).

А исход боя, между прочим, решается отнюдь не численным подавлением противника, а его моральным усмирением. Что лишний раз подтверждает старую истину: воюют отнюдь не числом...

Но вопрос один остается: интересно, будет ли в полной версии реализована воздушная поддержка?..

#### После боя

Чем обычно знаменуется конец сражения? Правильно — награждением и последующим захоронением павших героев. Иногда — лечением героев живых. Кстати, количество этих самых героев ограничено, так что не стоит изводить их попусту и ухудшать статистику по детской смертности.

Между прочим, смотреть статистику по награжденным, раненым и погибшим можно для обеих сторон. Поэтому, узрев у себя десять человек с новенькими блестящими орденами, стоит взглянуть на “разведанные”: и тут главное, не задохнуться от обиды и жадности, ибо с легкостью может оказаться, что у врага медаек-то на полтора десятка больше, а убитых в три раза меньше.

Естественно, что кроме креста железного или деревянного, любой солдатик (итог подводится по каждому бойцу) учитывается отвага, любовь к Родине, предательство, нерешительность, неловкость...) может заработать: ранение, лычу на погоны, опыт, моральный дух, страшные сны, язву желудка. Последние два пункта командира интересовать не должны, если только не приводят к энурезу, который, в свою очередь, может повлечь невыход на поле боя. Остальное же можно и должно учитывать. Ибо подразделения с новичками лучше пустить следом за “дедами”, а отряд с паникерами не стоит ставить на ответственный участок.

#### Искусственный интеллект

Вы все еще считаете, что компьютер туп как пробка? Согласен, это так, но... только не здесь. Причем, что особенно приятно, умен не только враг, но и свой брат-солдатик (хотя оно и понятно: шкура одна, и лишний раз ее дырявить неохота, так что поневоле поумнеешь). Бойцы же *Close Combat* овские, помимо четкого выполнения команды начальника, легко могут этого самого начальника с его дурацким приказом послать, извиваясь, куда подальше. Мол, пускай сам под перекрестный огонь трех пулеметов лезет, а нам и в укрытии неплохо. Живые солдатики-то! чувствуют, переживают, все через себя пропускают — поэтому в самый ответственный момент запросто могут либо драп устроить, либо почувствовать в своей груди горячее от негодования сердце и устроить немцам/американцам последний день местной Помпеи.

Да, солдат здесь — единица самостоятельная, и по этой причине он и укрытие себе сам найдет, и противника высмотрит, и решит, когда вместо нахвостившей винтовки штык или гранату попользовать нужно, и когда в атаку подняться сподручнее рас-

считает. Иногда, впрочем, эта независимость боем выходит, но это уж дело командования — мыслить широко, а солдатская задача, как известно, штука пустяковая, яйца выеденного не стоят...

#### Тактика

О тактике рассказывать — занятие долгое и не-благодарное, но некоторые моменты все же затронуть можно (думаю, что в полной версии игры эти советы тоже пригодятся). Во-первых, подтяните минометные расчеты непосредственно за ближайший от места сражения лесок или дом. Так, чтобы их оттуда накрыть было нельзя, а расстояние до предполагаемой цели было минимальным.

Во-вторых, и об этом уже говорилось выше, никогда не ставьте бронетехнику на расстоянии прицельного выстрела из гранатомета. После попадания она способна только гореть, что вряд ли вас устроит.

В-третьих, старайтесь захватить перекрестным огнем как можно большую площадь. Иногда для этого достаточно пары пулеметов, а иногда имеет смысл добавить и еще что-нибудь.

В-четвертых, используйте “рельеф местности” (это оно сказано-то!) — дома, леса, заборы и прочее. Увы, собственно “пересеченности местности” (холмов, оврагов и проч.) здесь нет, но это не главное. Хватает остального.

Иногда имеет смысл спрятать одно или пару подразделений с целью ударить по противнику в самый неподходящий момент (засада называется). В некоторых ситуациях стоит рискнуть одним отрядом и, посадив его на самое опасное направление, прикрывать белодог-заложников исключительно огнем с флангов. Такое подразделение способно отвлечь на себя значительные силы противника, тем самым здорово облегчая жизнь прочих.

Ну и т.д., что придет вам в голову. Кто здесь командир — вы или я?

#### О “робких”

Да, есть, увы, и такие! Которые говорят, что, мол, “плохая это стратегия”. Что-де нет в ней ни индустрии, ни экономики. Ни тебе новый танк построить, ни мощность оружия поднять, ни “ядреный” бомбай в противника шандахнуть.

Но самое-то главное и упущенное: *Close Combat* НЕ СТРАТЕГИЧЕСКАЯ ИГРА.

Это ИГРА ТАКТИЧЕСКАЯ, тактика здесь пре-валирует, тактика в *Close Combat* на первом месте. Вот что, на мой взгляд, нужно взять на вооружение господам офицерам с военных вузовских кафедр: и студентам развлечение, и польза в освоении тактики, да и понимание тяжести среднего командирского поста.

Но кое в чем правы и хулиги: игра действительно идет только под Windows 95 (мы, к сожалению, не успели “попробовать” ее под NT 4.0, а из-под более ранних версий она не пошла), что само по себе не очень хорошо.

Дальше — больше: если вы до сих пор не обзавелись звуковой картой, даже и не прикасайтесь к СС! Потерьте процентов 90 удовольствия и будете потом возвращаться на гамес незаслуженную хулу. Кроме того, постарайтесь, чтобы машина обладала довольно быстрой видеокартой, иначе будут досаждать неприятные задержки. Количество памяти? Все зависит от вас — сколько у вас под 95-ми программ работает? Вот-вот. Чем меньше, тем лучше...

P.S. Авторы сообщают, что полная версия игрушки будет включать в себя огромный сценарий, состоящий из 39 миссий! Плюс — безусловно, multiplayer (сейчас можно играть вдвое). В общем, хотим!

Наконец, мой сегодняшний рейтинг СС: графика — 85%, звук — 100%, сюжет — 95% и интересность — 95%. Я бы сказал, что игра заслуживает “Нашего выбора”...

# Победа и поражение

## MICROSOFT И СТРАТЕГИИ: ПЕРВЫЙ БЛИН КОМО?

Артподготовка завершилась... Орудия и минометы замолчали — и почти сразу же начался яростный огонь из стрелкового. Винтовочные выстрелы и лязг затворов времена от времени перекрывались металлическим гулом очередей тяжелых пулеметов. А потом в атаку разом повалили танки и пехота — и в грохот боя вплелись крики и стоны раненых и умирающих. Но американские пехотинцы сумели преодолеть опасное открытое пространство и закрепиться у каменной ограды, а танки поддерживали их огнем, держась на расстоянии, на котором им не угрожал выстрел фаустпатрона. Наконец, у ограды скопилось достаточно сил для штурма фашистского опорного пункта...

Я смотрел на все это — и душу мою наполняла горечь. Не потому, что гибли мои бойцы — напротив, атака развивалась превосходно, а минимальные потери, увы, неизбежны. Вовсе нет. Я думал о том, что при всех своих достоинствах *Close Combat* от уважаемой Microsoft (впервые выступившей в качестве издателя стратегической игры) и довольно известной *Atomic Software* никогда не станет хитом. Ни-ког-да. Причин для этого столько, что их не перевесят даже хорошая графика, звук, сюжет, динамика и возможность сетевого режима...



**В**о-первых, налицо серьезные отступления от сложившихся законов динамической стратегии. Разумеется, товарищ Сталин в 1941 году не выделял маршалу Жукову ограниченного кредита на закупку танков и пушек — и Жуков воевал не тем, что закупил, а тем, что было. А союзники во главе с хитроумным дедушкой Черчиллем, высадившись в Нормандии, не бросались первым делом организовывать на захваченном плацдарме массовое производство пехотинцев. Развитие же военных технологий и вовсе было не по их части. Таким образом, отсутствие науки и экономики на поле боя добавляет реализма... и считается гибельным недостатком, срезающим рейтинг сюжета (и общую играбельность) минимум в полтора раза.

И это только начало. Единственная конечная цель каждой миссии — захват/удержание ключевых позиций, отмеченных флагами? Еще в полтора раза! Виды войск — танки, артиллерия, пехота, грузовики (с мелкими различиями в разных юнитах), и все? Тогда и еще в полтора раза! Все это происходит под общим лозунгом: «Мы — геймеры, а не пропорщики!»

Во-вторых, тошнотворное изобилие разного рода поделок на тему World War II, особенно о действиях союзников в 1944 году. По ряду причин это место и время особенно популярны среди писателей стратегий. И в этом софтовом болоте можно утопить что угодно. Наверняка так и будет.



В-третьих, естественно, OS Windows 95, еще не столь распространенная, но уже отличавшаяся частыми и отвратительными глюками.

Что же касается достоинств...

Графика, безусловно, хороша. Даже в режиме 640x480, при котором вся картинка не умещается на экране. (Обычный режим — 800x600.) Стандартный вид сверху — строения, растения, техника и солдаты — по ходу дела украшается воронками и трупами. Отображение трупов можно отключить — не потому, что мы все такие чувствительные, просто горы хладных тел мало отличимы от живых солдат, только залегших, — даже при том, что вокруг каждого трупа растекается лужища крови. При стрельбе показываются разноцветные трассы, так что сразу видно, кто, куда и из чего стреляет. Это удобно.

О звуке я уже сказал. Здесь действительно каждый вид оружия различается по «голосу». Перестрелка выглядит совсем по-настоящему, или, по крайней мере, как в кино. Все это дополняется разными воплями, стонами и командами — всевозможных вариантов криков, наверное, штук тридцать, немцы орут по-немецки, американцы — по-английски. В моменты затишья слышно, как поют птички, лают собаки и мычут коровы.

Интерфейс. В какой-то мере *Close Combat* может спасти исключительная простота управления — в этом игрушка здорово отличается от майкрософтовских летал. Вспоминается язык из четырех слов, на котором небезызвестный Виктор Суворов, прежде чем стать шпионом, общался со своими среднеазиатскими подчиненными, — Вперед, Ложись, Огонь, Ура. Команды отдаются по отдельности каждому подразделению. Управление (а также азы тактики) осваивается в течение нескольких занятий в учебном лагере, где вас во все буквально ткнут носом. Правила несложные. После чего можно воевать.

А уже в ходе боевых действий сам интуитивно доходишь до осознания необходимости артподготовки, грамотного выбора огневых точек, взаимодействия пехоты и танков, постановки

дымовых завес, прикрытия атакующих огнем и других азов. Доходишь быстро, ибо все оформлено с максимальной наглядностью. Только вот кого из гражданских это заинтересует?.. Возникает странный, но неизбежный вопрос: реалистичность в игре — это достоинство или недостаток? Flight и Space Simulator от той же Microsoft именно ей и были погублены.

Что еще может здесь порадовать (и чем законно гордятся изготовители) — так это умные солдаты. Закончив перебежку, они сами выберут укрытие и огневую позицию, причем вполне грамотно. Если же отделение попадет под обстрел на открытом месте, то не надо кликать мышкой на каждом солдате, шипя сквозь зубы: «Ложись, дубина!». Все бросятся на землю самостоятельно с криком



“Take cover!” Впрочем, иногда они еще игнорируют приказы, дают деру или размахивают белыми тряпками — но выход подчиненных из-под контроля в случае низкой морали уже не имеет отношения к интеллекту. Мораль же падает вполне реальным образом — например, от приказа идти в полный рост под пулеметным огнем.

Вот такие дела. Конечно, было бы замечательно, если бы все-таки ошибался (хороших игр ждешь как манны небесной). Может быть (ведь в жизни чего только не бывает), *Close Combat* утверждает новый стандарт военной динамической стратегии? Но я в этом что-то здорово сомневаюсь. Более вероятно вот что: орава орков-грунтов сталкивается с танковым батальоном... и побеждает.

— Андрей Ламтюгов



# Замадня,

ИЛИ ОСОБЕННОСТИ НАЦИОНАЛЬНОЙ ОХОТЫ В ИНТЕРНАЦИОНАЛЬНЫХ ИНТЕРЬЕРАХ

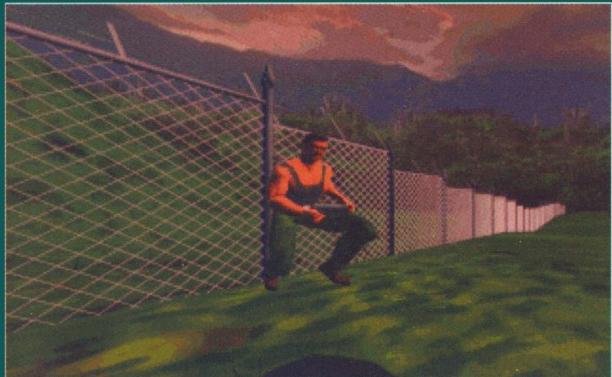
Русские — очень миролюбивый народ. "Миру — мир" — чей национальный лозунг? Точно, наш. С другой стороны, если хорошо заплатят... Как разумно замечает склонный к софизмам наемник-уникум

Иван Долвич из игрушки *Jagged Alliance*: "Я буду работать на тебя, проклятый капиталист!" (Между прочим этой бессмертной фразой парень обрек себя на несколько десятков опаснейших миссий в компании других солдат удачи из A.I.M., или *Association of International Mercenaries*).

С тех пор минул год с небольшим. Иван лишился звания майора Советской Армии, изрядно подзабыл русскую речь и родные березки и снова (спасибо благодетельнице Sir-Tech), как и многие другие герои первого JA, был затребован А.И.М. Ибо в жизни всегда найдется место подвигу...

**Д**а, *Jagged Alliance: Deadly Games* — игра, которую ждали. Ждали с нетерпением. (Для непосвященных: DG — игрушка стратегическая, вид сверху, не в реальном времени, следовательно, turn-based, или походовая, если кому-то так нравится больше. Идея проста до гениальности: вы собираете команду киллеров и отправляетесь добывать деньги — для себя и братков — путем выполнения спецзаданий.)

Сразу же сообщаю об ужасном: игрушка сработана в точности на том же самом engine'е, что и предыдущая версия. Но это ничего, доложу я вам успокоительно и со знанием дела. 320x200 в *Deadly Games* очень быстро начинает нравиться куда больше, нежели многие игры в SVGA. С другой стороны, если художники Sir-Tech весь год плодотворно бездельничали, то программистам пришлось изрядно попотеть, ибо игра



изменена процентов на 90. В силу чего играть стало легче, играть стало веселей. А еще интересней и дольше. Клянусь своей треуголкой!

Причины? Нате. Во-первых, существенно увеличилось число наемников, и игрок в самом деле может составить из головорезов настоящую бригаду "Ух!", в которой не будет лишних людей. В ассортименте бандиты всех мастей, типоразмеров, характеров и специальностей. И обоих полов. A.I.M. содержит базу данных с фотографиями, личными данными и характеристиками всех 70 активных агентов. Как выбрать "верных" солдатиков? Конечно, можно использовать подход, условно названный мною "женским": сначала положить глаз на симпатичную мордашку, удостовериться, что имя кандидата вам также импонирует, после чего немедленно принять его/ее в команду. Однако правильней будет прежде взглянуть на характеристики и прочие циферки — они все же даны не для украшения. Каждая из них воспроизводит способности бойца, а также его компетентность в той или иной области военного дела.

Быстро прошлись по этим характеристикам.

*Health* — физическое здоровье. Если этот показатель стремится к нулю, значит, ваш пациент скорее мертв, чем жив, и, следовательно, подлежит списанию. Безвыходного пособия.

*Agility* — скорость реакции и подвижность. Речь идет о скорости и координации наемника на поле боя.

*Dexterity* — выносливость и способность

точно выполнять необходимые операции (дрожащая рука иногда сильно подводит, не правда ли, товарищи?).

*Wisdom* — IQ, или "коэффициент интеллекта". Обладатель максимального (бОльшего) IQ не будет иметь проблем с освоением нового оружия или оборудования. Этот показатель также влияет на "обучаемость" — то, как быстро головорез



#### Откровение.

развивается.

*Experience class* — сумма всех талантов солдата. С опытом к вашим подопечным приходит способность вычислять ловушки и минные поля, меньше шуметь на задании, метко стрелять "навскидку", а также тратить на выстрел меньше времени. Единственное, что удручет, так это неуклонно растущая цена на услуги данного киллера.

(Если вышеупомянутые характеристики относились исключительно к врожденным талантам, то далее следуют оценки по благоприобретенным качествам.)

*Medical* — грубо говоря, умение оказывать медпомощь (ловко обматывать раненого



Мародерствуем-с.

бинтами, вкалывать требуемое средство в нужное место и даже... производить операции на сердце — к примеру по пересадке болезненного — прямо на поле боя).

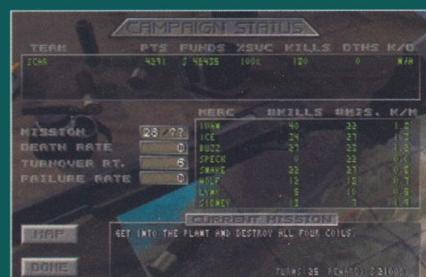
**Explosives** — способность разминировать поле за один ход, вытащить чеку из

гранаты, не убив себя и окружающих. В общем, высокий балл по "explosives" подразумевает, что вы можете легко использовать и разряжать взрывные устройства, а также мастерить С4 (пластико-вую взрывчатку) из подручных материалов.

**Mechanical** — ценный навык, позволяющийчинить сломанное и износившееся оборудование, вскрывать замки, а также собираять нечто полезное из всякого хлама.

**Marksmanship** — ключевая характеристика — точность стрельбы. Без хорошего глазомера результативность даже самой современной винтовки будет на уровне рогатки.

**B** отличие от первой части игры, вы, командир отряда, достаточно известны в А.И.М., в силу чего можете нанять любого свободного бойца. Хорошо это или плохо? Конечно, сразу хочется подрядить Майка (Mike), но сумеете ли вы выплачивать ему перед каждым заданием по 10 тысяч? Наверное, нет. Так что подбирайте команду осмотрительно. Вот те



качества, которые должны интересовать вас более всего: health, agility и marksmanship. Желательно, чтобы первые две характеристики переваливали за 80, а последняя — за 90. Не стоит одномоментно набирать всех

восьмерых — стольких не прокормить. На первых порах миссии будут незатейливы, а гонорары невелики, поэтому вам с лихвой хватит четырех бойцов.

Кстати, о гонорарах.

Полную стоимость услуг вы выплачиваете только в том случае, если наемник действительно работает. Подразумевается либо участие в миссии, либо врачевание, либо починка оборудования дома, на базе. Оставляя кого-либо на базе в качестве "прислуго за все", не забывайте вручить ему орудия труда: врачу — аптечку в "активную" руку, а механику набор инструментов. Вещи, нуждающиеся в починке, кладутся в карманы жилета механика.

Отдыхающие солдаты также получают свою мзду, но в меньшем объеме. Находящимся в категории Rest и Patient жалование урезается вдвое, а тренирующимся (Train) — на четверть.

Готовясь к вылазке, тщательно проверьте экипировку ее участников. На базе есть импровизированный склад, в котором при желании можно отыскать немало полезных вещей. Перво-наперво, всегда снабжайте своих воинов солидным количеством боеприпасов. Несколько (три-четыре) коробок патронов в кармане наемника обеспечат ему спокойную миссию. Все каски и бронежилеты, обнаруженные на складе, желательно тут же примерить. Кроме того, на случай закрытых дверей и ящиков, необходимо иметь при себе фомку и набор отмычек. Как вы понимаете, самые полезные вещицы имеют обыкновение лежать как раз в намертво запертых уголках...



Охотник.



**D**eathly Games обладает очень гибкой структурой. Что касается типов игры, то здесь новый JA полностью отвечает нынешним стандартам: вы можете выбрать одиночную миссию, целую кампанию или multiplayer-режим, позволяющий участвовать в деле четырех команд. В отличие от многих стратегий, DG способна существенно разнообразить процесс игры. Так, помимо уже готовых сценариев и кампаний компьютер может генерировать совершенно новые, случайные задания. При этом игрок может установить максимальное количество миссий.

Для усложнения собственной жизни предусмотрены следующие опции:

### Стандартное вооружение и оборудование А.И.М.

**Smith & Wesson Bodyguard .38** — шестизарядная "штука" для склонных к суициду; превосходно может даже в "стопроцентном" состоянии.

**Colt .45** — простейший автоматический шестизарядный пистолет; по боевым характеристикам лишь немногим лучше S&W .38

**Beretta 9mm** — неплохая скорострельность и повышенный боезапас (в обойме полтора десятка 9-миллиметровых патронов); приличная дальность.

**357 Magnum** — позволяет использовать патроны как 357-го, так и 38-го калибров; большая убойная сила при хорошей дальности и кучности стрельбы.

**Redhawk .44** — пистолет живодера шестизарядный, ОЧЕНЬ эффективен в ближнем бою.

**.12g Pump Shotgun** — в сравнении с этим шотганом все пистолеты — детские игрушки; точность стрельбы немного "хромает", но это нисколько не уменьшает впечатляющую убойную силу; одним словом, это первое серьезное оружие наемника.

**.12g Rifle** — полуавтоматическая винтовка двенадцатого калибра; есть возможность установки оптического прицела (впрочем, это, наверное, лишнее — .12g великолепно бьет даже очень больших дистанций).

**Uzi Submachine Gun 9mm** — портативный и удобный в обращении автомат "Узи", не блещущий прицельной стрельбой; используются 9-миллиметровые патроны (в магазине 15 штук).

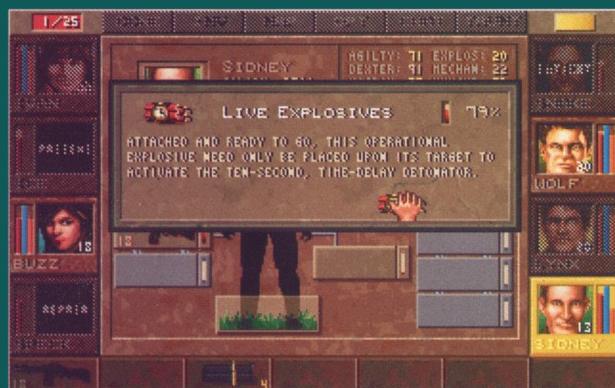
**M14 Rifle** — китайская версия американской автоматической винтовки, превосходящая 12-миллиметровые полуавтоматы по кучности стрельбы, дальности и убойной силе.

**M16 Rifle** — оружие профессионалов; снабженная оптикой, M16 в состоянии "достать" сколь угодно далекую цель.

**Grenade Launcher** — "мортира" для гранат; 40-миллиметровый пистолет-гранатомет, предназначенный для стрельбы



Пятыми одним ударом!



ограничение на количество наемников в команде, предоставление компьютеру самому выбирать для вас бойцов; более того, вы можете определить IQ врагов, размер своих фондов, типы вооружения, изначально вам доступные. Jagged Alliance удивляет и разнообразием заданий — существуют 23 различных миссии. Вот некоторые из них: уничтожить неприятеля, истребить конкретную персону, найти объект, сфотографировать территорию (или вражеского бойца), заминировать территорию/мост, спасти/доставить в безопасное место штатских, охранять территорию, занять территорию, доставить документы.

Основательно продумав экипировку и состав группы, можно отправляться отрабатывать обещанные доллары. На

#### РУЧНЫМИ ГРАНАТАМИ любого типа.

**Mortar .60** — ручной 60-миллиметровый гранатомет, считающийся в DG самым убойным оружием; разносит в клочья деревья, крыши и, само собой, группировки противника, в силу чего — незаменим-с.

**Knife** — последнее прибежище некомпетентных; даже если вы сидите без боеприпасов, нож послужит небольшим утешением; единственный шанс бойца, применяющего сие, с позволения сказать, оружие, — “уладить” дело одним ударом, ибо в случае промаха исход схватки предрешен...

**Combat Knife** — обладает невыяснявшимися преимуществами по сравнению с обычным образцом.

**Grenade** — стандартная осколочная “лимонка”; необычайно эффективна при использовании против группировок неприятеля.

**Stun Grenade** — взрыв этой гранаты создает вакуум вокруг зоны падения, лишая сознания всех находящихся в ее эпилон-окрестности.

**Tear Gas** — примитивная “черемуха” (к ней бы еще саперную лопатку...).

**Mustard Gas** — газ без цвета и запаха; попадая в легкие, вызывает жжение, могущее — при отсутствии квалифицированной медицинской помощи — привести к летальному исходу.

**Molotov Cocktail** — “городской” вариант обычной гранаты, в остальном — без комментариев.

**Explosives** — ТНТ, он же тринитротолуол, он же динамит.

**Plastic Explosives** — пластиковая взрывчатка, обладающая необычайной мощностью; активируется без всякого “огонька” (оставьте в покое свою зажигалку).

**Land Mine** — обычная пехотная мина; всегда неожиданно и не... скажем, несимпатично.

**Kevlar Vest** — пулестройный жилет приличного качества.

**Spectra Shield** — загадочное чудо современной науки и техники; обеспечивает почти 70-процентную защиту от пуль любого (!) калибра.



этот раз военные действия ограничиваются лишь одним квадратом, и вам не придется утомительно шастать по огромной карте. Как и в любой серьезной стратегической игре, в Deadly Games единицей времени является один ход. Ходы делаются по очереди: сначала вы, потом неприятель, а затем мирные жители (если они еще живы). Каждый из головорезов обладает

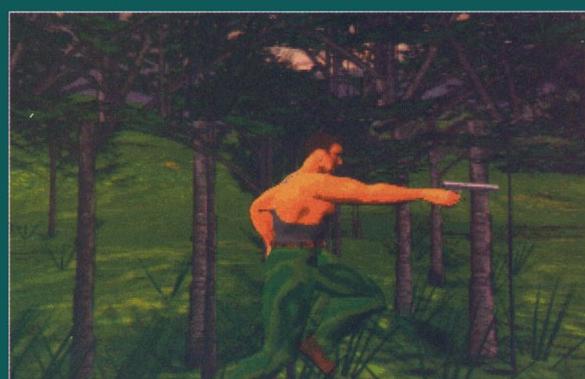
доступно далеко не всем. Коло физиономии каждого бойца есть три “бара”, три шкалы, отражающие состояние наемника в данный момент времени. Перечисляю слева-направо:

**Health** — здоровье. При ранении шкала идет вниз, поднимаясь только в том случае, когда агенту оказывают квалифицированную медицинскую помощь. Кровотечение считается остановленным, но солдат теряет много сил, а значит, action-очки.

**Breath** — дыхание. Символизирует запас физических сил. Если эта шкала стремится к нулю, то несчастный теряет сознание. Если таковое происходит в воде, улетучивается не только сознание, но и жизнь. (Обратите внимание — любые попадания, даже не отнимающие health-очков, сильно сбивают дыхание.)

Action points (все ясно).

**G** олдатская доля вовсе не сахар. Враги сидят в уютной засаде, а вам приходится по грязи, под дождем лезть прямо к ним в руки. Дабы избежать летальных исходов, постарайтесь предугадать, где, фигулярно выражаясь, сидит фазан, и не доводить Ваню до истерики, выражаемых криками “Это за Мадия!!!”.



Желательно рассчитывать свои перебежки так, чтобы оказаться за следующим пущистым кустом, который, в случае чего, защитит вас от вражеских пуль. Чаще всего наемники сами засекают неприятеля, но бывает и такое, что о присутствии супостата становится известно только после его выстрела. Полезная кнопка F9 покажет сколько и каких именно врагов видят выбранный вами боец.



Стрелять в того, кто невидим, ваши рядовые почему-то отказываются. Обычно вам приходится выбирать, какое из двух основных действий выполнять: передвигаться или стрелять. На выстрел, особенно точный, уходит очень много времени. Если цель стоит рядом, то можно палить навскидку. Это означает, что на прицеливание уходит минимальное количество action points. На стрельбе с дистанции лучше целись как можно дальше. Ведь вам важно попадание, а не сам факт нажатия на курок.

Возможность спасения игры в любой момент времени значительно облегчает задачу, но вместе с тем делает процесс куда менее интересным и реальным. Дело в том, что вероятность попадания берется случайно в пределах, зависящих от меткости стрелка, его физического состояния в данный момент, а также типа и "самочувствия" его оружия. В принципе, если сохранить игру до выстрела и в случае неудачи вызвать ее, то во второй раз исход может быть совсем иным. То же самое верно и для выстрелов компьютерных игроков.

**Ч**то касается AI, то для компьютерных охранников существуют специально разработанные формы поведения, которые могут изменяться в зависимости от ситуации.

Так, *Stationary*-враги стараются держаться как можно ближе к указанной им точке. Они не отвлекаются на посторонние звуки, но с готовностью сообщают о них всем окружающим по радио.

*On Guard*: форма поведения, практически аналогичная предыдущей. Отличие

заключается в том, что при получении радиопредупреждения, приказы сменяются на *Close Patrol*.

*Close Patrol*: неприятель шляется в пределах прямой видимости охраняемого объекта. При тревоге его приказы изменяются на *Far Patrol*.

*Far Patrol*: патрулирование ведется на достаточно большом расстоянии от объекта.

*Point Patrol*: охранники следят по заранее

А.И.М. (и он, вероятно, снижает цену за свои услуги, если в команде состоит его друг). Если же в группе находится неприятный бойцу человек, то вам придется выбирать между ними. Кроме того, наемники не любят неудачников. За каждым вашим шагом следят — ведется статистика ваших успехов и провалов, подсчитывается количество убитых солдат, либо тех, кого вы выгнали. Вероятнее всего, "крутые" к вам не пойдут, если вы не сможете гарантировать им надежное прикрытие в бою. Пример? Пожалуйста: Фидель, специалист по взрывчатке, обожает "жареное"; поэтому если он под вашим мудрым руководством будет испытывать недостаток по части убийств, то попросту покинет отряд, ссылаясь на скучоту.

Некоторые солдаты очень упрямые. Если указать такому цель, то он даже под минометным огнем не сдвигнется с места, пока цель не будет устранена либо не исчезнет из поля зрения "осла". Другие вполне могут опуститься до кражи. Если вручить "клептоману" солидную сумму денег, найденную на поле боя (такое случается), то воришко по окончании миссии испаряется с деньгами и вашим любимым оборудованием.

Способов избежать недовольства подчиненных несколько. Неумный — постоянно повышать им гонорар. Умный — выполнять все задания, зарабатывать хорошую репутацию и не держать головорезов, которые с удовольствием перегрызут друг другу глотки.

Вместе с игрой заботливая Sir-Tech поставляет полный джентльменский набор утилит — все, что необходимо настоящему игроку в Jagged Alliance. В комплект входит редактор кампаний (!), редактор сценариев (карт местности) и возможность multiplayer-игры. Ну а если вы предпочтете случайно генерируемую (random) кампанию с бесконечным количеством заданий (а это возможно), то удовольствие будет длиться вечно...

— Александр Вершинин

★ Sir-Tech

75% ГРАФИКА

75% ЗВУК

90% СЮЖЕТ

ИНТЕРЕСНОСТЬ

93%

**Л**юди, управляемые вами, не обделены характерами. Например у каждого из них есть секретные черты, как то: друг, враг, возможный враг. Оказывается, что у наемника может быть закадычный приятель в

**Системные требования:**  
486DX2/66, VGA,  
8 Мбайт RAM,  
2-скоростной  
CD-ROM, мышь

# Хотят ли Americans войну?

Право же, замечательная компания SSI, "Стальные пантеры" (*Steel Panthers*) которой почти единогласно признаны западными коллегами "Лучшим wargame'ом" прошлого игрового года, продолжает набирать обороты. Дело, похоже, поставлено на конвейер, все выверено до последнего байта, остается лишь измышлять новые войны, которые еще не удостоились чести попасть в компьютер. А посему скорость выпуска игрушек от Strategic Simulations, Inc. малопомалу приближается к звуковому барьери: еще немного и мы сможем рассчитывать на ежемесячные, а то и на еженедельные wargame-гостины. Либо, в случае какого-нибудь форс-мажора у разработчиков, сооружать их самолично — благо почти

каждая игра этой компании содержит редактор сценариев и карт...

Если же серьезно, просим любить и жаловать. *Age of Rifles: 1846-1905*, являющаяся по сути не только классической походовой военной игрой (слово "классика" — это уже априорный знак качества), но и, как свидетельствуют разработчики, "конструктором" игр подобного жанра, — предельно добротный, можно сказать, вылизанный продукт, заслуживающий всяческого уважения. Правда, по мнению нашего рецензента, немного скучноватый, быстро распознаваемый и раскусываемый, — в силу все той же "накатанности", о которой ернически говорилось выше.

Ему, рецензенту, требуются ежемесячные откровения. А где ж их взять?..

## Войны своими руками

**T**ак хотят ли янки войны? Хотят. Всеми фибрками. Иначе б SSI не сочиняла их (войны) беспрестанно — нам на радость, себе на прожите. Подтверждением тому *Age of Rifles*, почти подготовленная к выпуску группой (SSI Special Projects Group) под руководством Norm Koger, замеченным прежде в изобретении милейшего проекта *Tanks!*

Чувствуя, некоторые читатели облегченно вздохнули: наконец-то в названии игры нет слова "general". А ведь нам уже стало казаться, что известная серия будет вечной, ан нет. Хорошо, с генералами временно покончено, что же ждет нас на этот раз? Кого, где и когда поведем мы на битву за правое-левое дело?

В "век ружей" (годы действия — 1846-1905 — попали даже в подзаголовок продукта), о котором повествует игра, орки, гоблины и прочая нечисть, к счастью, оставили нашу планету, а фашизм еще не народился. Старое добре XIX столетие, одно слово. Кстати, "доброе" оно лишь по нашему неведению. Ну не было в девятнадцатом веке этих коптилок — двигателей внутреннего горения, и окружающая среда еще подавала надежды на выживание. Однако безмятежный век от этого не становился. Люди гибли чаще, чем сейчас, а уж воевали буквально из-за любой ерунды. То золота индейцев не поделят, то негров. Слава богу, коллективный разум восторжествовал — неграм дали свободу, индейцев загнали в резервации... Так вот. Тем товарищам, которые никак не могут смириться с жестокой судьбой американских

абorigенов, игра принесет наконец облегчение. В *Rifles* включена целая куча сценариев, созданных на базе реальных событий тамошней гражданской войны. А ежели среди коллег найдутся сочувствующие бедным сипаям (помнится, эти ребята, сипаи, подняли в середине прошлого века в Индии народное восстание против английских колонизаторов) — флаг им в руки, берегись, Британия! И вообще — в игре наблюдается огромное разнообразие исторических битв, сражений и просто драк, которые способны удовлетворить всех недовольных. Вывод: творите историю своими руками! Постарайтесь только не уродовать ее.

## Новое

Вернемся в прошлое (мысленно и ненадолго). Перед взором тут же возникают "Генералы". Мышльная игровая опера с одноименным

названием являла миру игрушки, обладающие практически неизменным интерфейсом.

Довольно удобным и понятным, к слову. Благодаря чему серия и пользовалась успехом: в "Генералов" с удовольствием резались и стар, и млад, и варгеймеры-профи, и новички. *Age of Rifles*, сохранив простоту предшественников, расширилась за счет новых возможностей и правил. Расширилась, облагородилась и стала чуть сложнее. Поэтому уже пробовавшие себя в "Генералах" смогут садиться за *Rifles*.

В игре не так много видов войск — век сказывается, зато она просто переполнена новыми характеристиками, на разбор которых зачастую уходит добрая половина игрового времени. Но при всем том — специально для ленивых и нетерпеливых — имеется достопримечательная возможность отключить все эти правила к чертовой бабушке. Что это дает? А то, что игра тут же становится "генеральской" копией: вам не остается ничего иного, кроме как давить своими фигурами фигуры противника. Очень "интеллектуальное" занятие! В общем, не советую.

В игре три вида наземных войск — пехота, кавалерия и артиллерия. Первая по-прежнему топает исклучительно на своих двоих, вторая скакает на каурах-серых-в-блоках, а пушки с берега палят, кораблю приставят велят. Именно, кораблю, поскольку есть здесь еще и пароходы, бороздящие положенные водные просторы. Вот и все юниты. Но буду справедлив: авторы, несмотря на исторически обусловленную военно-полевую нищету, постарались разнообразить *Age of Rifles* за счет обилия игровых ситуаций, и им это удалось.

Коротко коснемся такого "пустячка", как отряд пехоты, представляющего довольно сложную конструкцию, чья боеспособность зависит от пропастей причин. Многое определяется построением этой единицы. Так, огневая мощь будет максимальна в том случае, когда отряд стоит в линию, а скорость передвижения возрастет при походном порядке. Плюс —





появилась возможность выставлять впереди отряда небольшую группу солдат. При этом возрастают оборонные характеристики единицы, но, увы, падает скорость передвижения, а также снижается эффективность огня. Подразделения, находящиеся на марше, постепенно устают и требуют отдыха. Последний, кстати, более результативен, если отряд рассредоточен. Ночью воины устают быстрее, чем днем. Прибавьте сюда еще мораль, натренированность и опыт...

Все это, конечно же, наполняет игру реалистичностью, да только... Представьте толпу подопечных кавалеристов, превосходящих врага по численности вдвадцать и обложивших отряд неприятельских конников со всех сторон. Как вы думаете, чем занимаются ваши бравые воины? Вместо того чтобы разложить врага на атомы, ребята топчутся на месте, вяло помахивая сабельками, и пачками падают под чужими пулями. А все почему? Просто противник выглядит немного счастливее ваших бойцов... Наверняка вам уже похорошело. А кто сказал, что война — это просто?!

#### Тактика

Как утверждают авторы, название игры выбрано отнюдь не случайно. В те суровые времена сплошь и рядом случались ситуации, когда целье армии были вынуждены считаться с небольшой группой окопавшихся неприятельских солдат. Короче говоря, порой занять грамотную оборону гораздо полезней, нежели браво идти в наступление. В игре для каждого отряда можно устанавливать поведение на момент смены хода. Вы волны заставить бойцов открывать огонь по приближающемуся противнику, причем с определенного расстояния. Так, находящиеся поблизости подразделения, "настроенные" на огонь с разных дистанций, могут напрочь пресечь все попытки неприятеля подойти к ним вплотную. Правда, с ростом расстояния меткость выстрелов, разумеется, падает, но даже небольшой свинцовий дождик в исполнении ваших подопечных может серьезно умерить прыткость ломающейся в атаку конницы. Оборонная тактика ущербна лишь в одном — она легко проваливается при усиливающейся артиллерийской активности врага. Поэтому помните, что выстроенная в шеренгу, ваша пехота много легче перенесет даже шквальный пушечный огонь. В случае же рукопашных потерь и вовсе будут сведены к минимуму, если вы догадаетесь выставить дозорный отряд...

Нападая, старайтесь огибать ряды противни-

ка с флангов, а любые операции проводите с использованием прикрытия. Сообразите, что сделает вражеская артиллерия, завидев надвигающегося неприятеля? Так точно, она начнет палить. Поэтому никогда не пытайтесь приблизиться к позициям недругов спереди, даже ночью. Дабы устранить артиллерию, используйте своих конников — для ударов с флангов. Но если ваши чапаи вдруг нарвутся на пули (или того хуже — на ядра), то от нихстанется одно мокре место, ибо местная кавалерия очень недолюбливает вражеский огонь. Аллергия у нее что ли?



Одним словом, жалейте своих лошадок, ну а пушки используйте с умом. Никогда не оставляйте их без прикрытия недалеко от линии фронта. Если батареям — вашим и вражеским — случится вовсю лоб в лоб, постарайтесь сделать первый выстрел, это даст вашим войскам моральное преимущество, которое может оказаться решающим.

Нередки ситуации, когда недобитые части врага, на время отступив, вскорости возвращаются. С самыми суровыми намерениями. Так вот, следите, чтобы неприятельские подразделения не объединились для нового удара. Именно его-то (в этом случае) вы и не сможете отбить.

Если вы играете с ограничением времени, обратите внимание на ценность рубежей, которые вам нужно захватить (либо удержать). Максимум сил бросьте на захват более ценных позиций. Не переживайте, не сумев овладеть абсолютно всеми точками: для победы достаточно захвата большинства. Кстати, игрок всегда может освездиться об успешности (или неуспехе) своих телодвижений, и программа доходчиво поясняет, кто в выигрыше на данный момент. И любопытство это порой приносит занимательные результаты: вы вроде бы завладели почти всеми рубежами, а победой

даже и не пахнет! А если к тому же нет "сэйва", вернувшись к которому, можно быстро исправить незавидное положение, то...

#### Индеец в красных революционных шароварах

Предположим, что среди наших читателей есть такие, которым девятнадцатый век со всеми его битвами, индейцами и неграми уже в печенках сидит. Что делать? Надо лечить. Хорошим лекарством от военно-исторической идиосинкразии может стать редактор сценариев, с чьей помощью "заевшиеся" смогут нагородить тако-ого! Особенно способен повеселить редактор униформы. Ну не радостно ли смотреть на стройные ряды негритянских конкистадоров, наседающих на последний оплот белокожих индейцев в красных шароварах, да еще и верхом на верблодах? А какой пацифист не обольется слезами счастья, если убрать из рук британских солдат винтовки и всучить им бамбуковые палки, дабы свободолюбивым сипам было веселей идти на бой за родину-мать! Можно пойти дальше и поменять сабельки в руках индейцев на убийственные слонобои, и наглая британская конница больше никогда не будет топтать плантации индейского же чао...

Вы поняли — полная свобода фантазии! Игра всколыхнет даже тех, кто чужд полета мысли. Кто мешает вам воскресить из прошлого какую-нибудь кровопролитную драку между хуторами N и M из-за мешка с зерном, которой отчего-то не оказалось в стандартном наборе исторических сценариев?..

#### Экзекуция

Графика. Что — графика? Да была уже такая! Была. В тече Steel Panthers. Помните какой она была? Вот такой и осталась. Можно воспроизвести местность с достаточной точностью. Огромное число дорог, мостов и проч. Но при всем том какая-то она грубая, что ли? Может, подобная цветовая гамма и смахивает на действительность, но елочки из трех цветов, это, право же, из другой оперы. Сразу вспоминаешь про...

В общем, вот вам, друзья, приговор: казнить нельзя помиловать. Запятую, пожалуйста, сами, OK?

— Crazy Blot

P.S. Да! Художники здесь отчего-то все больше русские: за главного был некто Геннадий Краковский, одним из подчиненных г-на Краковского выступал Майк Филиппофф. К чему бы это?..

**Age of Rifles** (бета-версия)

**SSI**

75%	<b>ГРАФИКА</b>
80%	<b>ЗВУК</b>
80%	<b>СЮЖЕТ</b>
<b>ИНТЕРЕСНОСТЬ</b>	
80%	

**Системные требования:**  
486DX2/66 (лучше Pentium), 8 Мбайт RAM, 2-скоростной CD-ROM, SVGA, звуковая карта, мышь, DOS 6.0+.





# Сказки десушки Менделея

ОДНАЖДЫ ПУШКИН ПЕРЕОДЕЛСЯ  
ГОГОЛЕМ... ТЬФУ, .... МАТЬ!

ДАНИИЛ ХАРМС

Легендарный монах Мендель, заложивший в прошлом веке законы продажной девки империализма Генетики (см. в частности Закон Менделея), очень любил английскую программистскую компанию Bullfrog. Не менее прославленная компания Bullfrog, написавшая и сдавшая в производство за последние три года кучу шедевров (см. к примеру

Syndicate, Magic Carpet, Populous, Theme Park и проч.), души не чаяла в австрийском анахорете-генетике Менделе. И хотя страсть их была скорее платонической, чем плотской, от сея счастливого союза непонятным образом (наверное все же перекрестным опылением. — Ред.) родилось недавно дитя по имени Gene Wars. Как свидетельствует принимавший у нас в редакции роды коллега Harry Blot, ребенок получился на славу — и писаный красавец, и в меру умен, и схомхти не промах. Оно и понятно: тыблоку от тыблока далеко не уйти...

**Д**о сих пор попытки разработчиков замаскировать свое неистребимое желание уничтожить все движущееся и произвляющее признаки разума не увенчивались успехом. Даже такой, казалось бы, беспроигрышный вариант, как наречение игры миролюбивым и культурным именем "Цивилизация", увы, к желаемому

результату не привел. Цивилизация обязательно натыкалась на препятствие в виде другой циви... Дальнейший сценарий хорошо известен: сначала камни, палки-копалки и топоры, а потом нападут и атомные бомбы...

Так что никогда не следует спешить с перековкой мечей на орала. Но практичеснее будет изготовить мотыгу. Ей и землю рыхлить можно, и по голове стучать. Разумеется, чужой. Те же, кого хочется стукнуть, как правило не заставляют себя ждать. И игра Gene Wars лишний раз это красноречиво подтверждает.

Правда, на первых порах все выглядит как в лучших домах. То есть прилично и гуманно. Мудрые инопланетяне, носящиеся по всей



Вселенной и сеющие семена жизни на подходящих для того планетах, просят вас слегка помочь им в их нелегком труде. "Времени у нас, — говорят гуманоиды, поглядывая на часы, — нет совсем. Короче, старик, ты тут повальявай маненько, а мы иногда заглядывать к тебе будем. Будешь пай-мальчиком — подсобим, бездельничать и хулиганить станешь — накажем. Бывай!"

И остаетесь вы один на один с диким животным миром, которому никакой Дарвин, никакой монах Мендель не указ...

Впрочем, нет, одиночество относительно. В помощь выделяется бригада очень ужих поначалу специалистов: Строитель будет сооружать вашу базу; Генетик-биолог, он же вейсманист-морганист, затеет отлов невиданных зверей в образовательных целях (сначала замораживает, а потом... Помните уроки биологии и вскрытых лягушек? вот-вот...); Ботаник, он же сеятель, умеет раскидывать семена таким образом, что они потом, случается, прорастают; наконец, есть еще Рейнджер, холящий и лелеющий домашнюю скотину. Хороши помощники, но в стартовых миссиях всех их скопом не увидеть, зато впоследствии, продвинувшись в игре, вы даже сможете самостоятельно набирать себе команду.

Полагаю, что сперва работенка будет казаться вам пустяковой. Возведи себе базу, постигай особенности местных форм жизни, и все. Халява, одно слово. Время от времени, правда, случаются мелкие ЧП — в виде забредающих на базу диких баранов, но Генетик легко угонит каждого. Был бы ланцет под рукой. И вечный покой, то есть анатиоз, гарантирован.

Но затем начинаются некоторые проблемы. Фауна наглеет и становится все более негостепримной. Плюс — откуда ни возьмись появляются соперники, работающие в отличие от вас только на себя, а не на дядю инопланетянина. И еще одна глобальная закавыка — толково развиваться не дают сами гуманоиды. Любой ваш успех смертельно их раздражает, а неудача, напротив, несказанно болит. И если вы совсем упадете в их глазах, ребята закидают вашу

колонию бомбами, хоть и рыдая при этом. Любовь зла...

С другой стороны, не все так гнусно в этом худшем из миров. В случае успешного выполнения их поручений инопланетяне переходят к поощрительным мерам. Скажем, сбрасывают вам на голову здоровенную черную плиту, называемую монолитом. В терапевтических целях. Только не спешите возмущаться! Если



таковая плита рухнет на котелок вашего спса, он немедленно становится готовым к дальнейшим подвигам во славу науки и техники. Иначе говоря, и умеет, и крутеет. Труженик скальпеля Гётчик применяет свое любимое средство аккуратней и с большим умом. Строитель умудряется воздвигать те же сооружения за меньшее время, а главное — дешевле. Ботаник куда грамотнее сорит своими семенами. А громила Рейнджер с головой уходит в пастыбъ, не отвлекаясь накопание в собственной душе.

Выход: "перестройка" специалистов позволяет вам куда легче и с меньшими затратами укрощать соседей по планете.

Кстати, как укрощать? Путей несколько.

Самый эффективный вариант — разрушение их баз. Но, имея к тому склонность, можно

попросту с пылом выполнять все задания

инопланетян, что также должно привести вас к победе.

Допустим, вы выбрали первый путь (узнаю



родственную душу). Так вот, дабы преуспеть, перво-наперво требуется выстроить *правильную* базу. Затем наладить добывчу органических веществ (заменитель денег). И исследовать целую толпу местных животных — чтобы впоследствии успешно их воспроизвести и, простите, употреблять.

Старт строительству базы дает сооружение бурильной установки, предназначенному для извлечения органических веществ. Помните: постройка буровой возможна только на коричневой почве с серебристыми вкраплениями (это и есть органика). Затем вам будет позволено возвести энергонакопитель, чья задача — аккумуляция энергии, поступающей от солнечных батарей, и перераспределение ее в другие строения. После этого рекомендуется создать несколько солнечных батарей.

Занимаясь сооружением первых объектов, попробуйте заставить Рейнджера отыскать вражескую базу (иная раз эти ребята невидимы для соперников) — обнаружение таковой даст вам серьезное преимущество перед неприятелем. Главное — не подпускать недружественных животных и специалистов к своим постройкам.

Если вам встретятся невиданные прежде зверюшки, быстренько натравите на них своего потрошителя — пусть себе препарирует. Нет нужны в полном исследование животных: неизученных до конца можно будет воспроизве-



сти для последующего постижения (имейте лишь в виду, что воспроизведение недошлифованной животинки может окончиться фиаско — и для спаса, и для ваших денег). Соорудите Gene Pod для размножения животных и тут же приступайте к осуществлению *ключевого процесса*.

(Полагаю, вы пока не уяснили сути применения животных, о которых я все время талдычу. Так? Сейчас расскажу, потерпите. И — рыйдай, дедушка Мендель!)

А теперь займитесь выбором способа добычи органики. При желании можно построить блок, перерабатывающий деревья (трупы тоже скдятся!). Деревья валятся мулами и им же оттаскиваются на переработку. Ну и, конечно, буровые. Которые, правда, придется регулярно восстанавливать — через некоторое время сей механизм напрочь опустошает залежи органики вокруг себя.

Чем заняты другие животные? Кто чем. Крабы трутся подсобными строительными рабочими — при сооружении и переоснащении объектов. Кстати, “апгрейдом” построек занимаются инженеры, а крабы всегда рады помочь этим спецам, если только вы не забудете соорудить пилораму (распиливает бревна на доски — радость и отраду наших крабов). Птицы являются замечательными разведчиками. Динозавры и лягушки хороши для сражений...

А теперь о главном. Напряглись! Все слушаем



дедушку Менделя!

Настоящей находкой Gene Wars является возможность создания животных-гибридов. Как и положено гибридам, оные биологические конструкции счастливо объединяют в себе все признаки родителей, правда, характеристики одного из единотробных всегда превалируют — равенства и братства в генетическом вопросе пока не наблюдается. Скажем, вы легко можете вывести какого-нибудь крабо-мула, который будет не только валить деревья, но и ремонтировать здания.

Что? Вас интересует, каким образом эти гибриды получаются? Самым что ни на есть естественным. Время от времени над той или иной животинкой возникает красное любовное сердечко, и если пару разноплеменных (обязательно!) зверюшек, жаждущих любви, поместить рядом под приемом рейнджера, которому отдан приказ следить за размножением, то у вас есть все шансы заполучить гибрида (подробности этого загадочного процесса опустим из этических соображений). Появившийся в результате “слонопотам” тщательно исследуется Генетиком и, возможно, с успехом используется на стройках народного хозяйства имени Монаха Менделя.

А теперь представьте себе, какие фантастические перспективы, какое наследственное будство нас ожидает! Имея вначале всего пятерых животных-“маток”, мы легко можем сформировать к финалу игрушки стада, армии и легионы гибридов! Если же учесть, что, согласно науке генетике, некоторые вновь взращенные персонажи наделены навыками, которых не было у их родителей и в помине — так, птицему способен переносить по воздуху любые грузы, а сочетание птицы с динозавром даст нам настоящий... био-истребитель, то... то... даже нет слов... меня переполняют чувства... Правда, для полноценного производства гибридов прежде нужно усовершенствовать Gene Pod до Gene Machine (используйте крабов, процесс очень долгий), но это дело десятое.

А теперь о собственно нападении, так любезному моему сердцу. Как обычно, атаковать лучше скопом. Соберите приличную ударную бригаду из мощных животных/гибридов, и вперед! Рекомендуется нападать маленькими группами, но с разных сторон. Обычно вражеские твари кидаются на ваших подопечных



всем колхозом. И в это время самое лучшее — двинуть своих крабов с противоположной стороны. Дело в том, что местные постройки весьма непрочны (не радуйтесь — ваши тоже на ладан дышут), и одинокий краб легко разделяет любое здание с двух пинков клешнями. Сначала постарайтесь вынести вражеский Gene Pod, а потом остальные сооружения. Не гоняйтесь за неприятельскими специалистами, уж бегать-то они умеют хорошо. Если у вас все получилось, спокойно переключайтесь на выполнение заданий пришельцев.

Не желая сразу переходить к боевым действиям, можете начать выполнение задания миссии. Обычно оно заключается в заселении определенными животными отмеченных областей. Оставив базу соперника в покое, вы обрекаете себя на бесконечные битвы за доминирование в этих районах. Рекомендуется держать поблизости нескольких рейнджеров — они будут помогать животным драться и иногда подкармлививать их. Кроме того, можно заняться разведением зверюшек на занятых территориях — включайте в процесс г-на Ботаника. Но сразу предупрежу: понадобится огромное количество деревьев для подкормки новорожденных...

В общем, без разрушения неприятельской базы легкой победы не будет. Прошу вас, нет, я требую: сначала превратите ее в развалины! А уж потом...

Одним словом, у Bullfrog опять получилось! Несмотря на несколько страшнодный интерфейс (надеюсь, это временно, поскольку у меня в руках была лишь бета-версия), игра завораживает. Если же по “бете” слегка пройтись напильником и шкуркой, продукт наверняка станет еще более интересным. Так что жду не дожусь финального варианта...

— Happy Blot

**Bullfrog**

**Gene Wars (бета-версия)**

<b>85%</b>	<b>ГРАФИКА</b>
<b>85%</b>	<b>ЗВУК</b>
<b>95%</b>	<b>СЮЖЕТ</b>
<b>ИНТЕРЕСНОСТЬ</b>	

**90%**

Системные требования:  
486DX2/66  
(лучше Pentium), 8 Мбайт RAM,  
2-скоростной CD-ROM, DOS 6.0+, звуковая карта, мышь



# Невидимый

## Без ажиотажа

**К**омпания Origin, издатель памятного Crusader: No Remorse, имеет особую слабость к продолжениям. Их Wing Commander, похоже, действительно становится мыльной оперой (через пару месяцев грядет пятый "Висюк"!), а серия Ultima — RPG без конца и края. Вот и на этот раз удалые издатели с успехом провернули очередное предприятие: No Regret, видимо, будет собирать солидные дотации для недоедающих сотрудников Origin. Только вся хитрость в том, что рассматриваемая игра — вовсе не sequel. В той же степени никак нельзя назвать ее чем-то кардинально новым. Просто Origin, не долго думая, одолжив engine от Crusader: No Remorse, слепила... еще 10 миссий с участием отверженного Silencer'a.

А что Silencer? Успешно закончив свои дела с коррумпированной корпорацией WEC на Земле и орбитальной станции, попадает прямиком на Луну. А там...

## Без выбора

Сооружая станцию на теневой стороне Луны, люди преследовали лишь одну цель — добыча нового радиоактивного материала под названием Di-Cor. Вскоре станция стала приносить огромные барыши, появились несколько новых корпораций-гигантов. К сожалению, добыча ископаемых на лунной базе оказалась очень опасным делом, в первую очередь для рабочих: требовалось дорогостоящее оборудование для защиты от мощной радиации. Но бизнесмены решили сэкономить. Вместо высокооплачивающихся специалистов на Луне появились экипажи долгосрочники. Примечательно, что

все они были осуждены по причинам чисто политическим. Защитное оборудование было оставлено для охраны, а простые работяги обходились без него.

Неудивительно, что примерно 40% несчастных вскоре умирали от загадочных заболеваний. Недовольные положением дел в Первом Внеземном Городе, которым вскоре стала база, создали Сопротивление. Разумеется, у них не было оружия, соответствующей экипировки и подготов-

назначения, о котором тем не менее слышал каждый, считался карающей рукой WEC. Лишь считанные единицы могли попасть в пилоты "Формулы-1" в XX веке — отбор в Silencer'ы был еще строже! Завоевав место в отряде, человек терял имя, семью, воспоминания и — желательно — чувства. Silencer'ы стали машинами убийства во плоти. Но руководство WEC



ки. Поэтому сеть агентов Сопротивления в основном была информационной. Существовала также небольшая, строго засекреченная группа командос, осуществлявшая простейшие военные операции. Но вскоре положение изменилось: на базу прибыл Silencer.

сделало ошибку, отправив трех киллеров для уничтожения целой группы ни в чем не повинных людей, инкриминировав им пособничество Сопротивлению. Так вот, Silencer'ы решили покинуть родную компанию и примкнуть к восставшим. Двое из них погибли, остался один. Вы.

## Без имени

В Silencer'ы попадали немногие. Абсолютно секретный отряд специального

## Оружие Silencer'a

**RP-32 "Pacifist"**, автоматическая винтовка. Скорость стрельбы: 10 выстрелов/с. Обойма: 60 патронов. Самое легкое оружие WEC; идеально для поражения слабо защищенных целей (камер наблюдения, легких пушек).

**SG-A1 "Conformer"**, штурмовая винтовка. Скорость стрельбы: 2 выстрела/с. Обойма: 12 патронов. Обладает малой кучностью стрельбы, вследствие чего увеличивается радиус попадания; незаменима при борьбе с пехотой; скорость стрельбы значительно увеличивается, если герой находится в приседе.

**AC-88 "Reaper"**, полуавтоматический штурмовой карабин (1).

Скорость стрельбы: 6 выстрелов/с. Обойма: 12 патронов. Вариация широко распространенного SG-A1 с полуавтоматическим механизмом, позволяющим значительно увеличить скорость стрельбы.

**AR-7 "Spitfire"**, ручной гранатомет.

Скорость стрельбы: 6 выстрелов/с. Запас: 8 гранат. Сразу же после выстрела граната разделяется на три сегмента, летящих прямо, а также под углом 45 градусов влево и вправо.

**GL-303**, ручной гранатомет.





VIII с видом "сверху-сбоку" (3/4). Его основательно переработали и перевели в шикарную SVGA. Мир Crusader'a очень детализирован: в нем сотни всевозможных объектов, большинство из которых может быть со смаком расстреляно, сожжено и аннигилировано. Самое удивительное состоит в том, что художники поленились хоть как-то трансформировать модель главного героя — она очень смахивает на любимого народом Avatar'a.

С другой стороны, разработчики создали отдельные модели для каждого вида вооружения: меняя оружие, вы заметите, как преображается его форма в руке Silencer'a.

Благодаря графической "навороченности" игрушка очень требовательна к системным ресурсам. Для того чтобы получать удовольствие от процесса, вам придется позаботиться о действительно мощной машине.

#### Без размышлений

Так на что же способен наш уникальный боец? В умелых руках — на многое. Система управления Silencer'ом продумана до мельчайших деталей. Простейшими являются два основных режима — шаг и бег. Бег предпочтительней, причем не только из-за того, что вы быстрее перемещаетесь. Дело в том, что при включенном "беге" (Caps Lock) не убирается оружие, оно остается в руках. Таким образом при неожиданном столкновении нос к носу с противником это вероятнее всего спасет

вам жизнь. При ходьбе оружие убирается, и чтобы достать его, требуется определенное время.

Далее идут "ужимки и прыжки". Без перекатов на серьезном уровне сложности вам долго не протянуть. Боец может не только перекатываться вбок, но и выполнять так любимый всеми учителями физкультуры кувырок вперед (Ctrl + стрелки вверх и в стороны). Если ваша реакция не подведет, то вы сможете увернуться от любого выстрела. Более того, делающий "присядку" Silencer, является трудной мишенью. Остается упомянуть только пошаговое движение (как стоя, так и на корточках), позволяющее совсем немного высывать из укрытия для ведения огня.

Кстати, о стрельбе. Не все оружие может быть эффективно использовано из любой стойки. Например стандартный шотган стреляет в два раза чаще, если герой передвигается на корточках. Поэтому, применяя его, разумнее всего перемещаться кувырками. Противоположный пример — ручной гранатомет. Вряд ли стоит стрелять из приседа, так как низколетящая ракета

Скорость стрельбы: 1 выстрел/с.

Запас: 10 гранат.

Одно из самых разрушительных изобретений WEC: любой пехотинец разносится в кровавую жижу, а два-три выстрела полностью аннигилируют самого крепкого боевого робота; очень полезен при открывании заклинивших дверей.

**BK-16**, молекулярный распылитель.

Скорость стрельбы: 3 выстрела/с.

Обойма: 10 зарядов.

При взрыве кассеты образуется поле, в котором прекращается любое движение молекул, что создает эффект "заморозки" до абсолютного нуля; как вы понимаете, взрыв обездвиживает цель, человеческая плоть

становится чрезвычайно хрупкой; боевые роботы получают критические повреждения в электрических цепях и гидравлической системе.

**LNR-81 "Liquefier"**, радиационная винтовка. Скорость стрельбы: 4 выстрела/с.

LNR-81 выстреливает картриджи с совершенно секретным каталитическим раствором, способным разрушать связи в сложных органических соединениях; как результат, за одну секунду от живой материи остается лишь куча странного вещества; оружие эффективно и против механических целей, так как возбуждает активное изменение металлов и синтетических материалов.

запросить может угодить в близлежащую мебель, разнося ее, а заодно и вас.

Не забывайте, что, в отличие от вашего любимого боевика со Стивеном Сигалом или Арнольдом Шварценеггером, боезапас ограничен. Отсюда вывод: оружие надо перезаряжать. Хоть происходит это автоматически, но все же занимает какое-то время. Перед решающей атакой не поленитесь, проверьте наличие патронов в магазине.

#### Без жалости

Сложно в такое поверить, но нас ждали на Луне. Определенно. Иначе невозможно объяснить наличие такой крепкой системы охраны и огромное количество вооруженных головорезов. Так как бой ведется в здании, то перед вами простираются необытные лабиринты, отнюдь небезопасные для мятежников. Перво-наперво камеры. Они размещены практически в каждом углу. Прокользнутие мимо них незамеченным представляется довольно трудной задачей. "Ну и что?" — удивитесь вы. — Заметят, и пусть!" Дело в том, что наряду с камерами наблюдения по комнатам щедрой рукой разбросаны телепортеры. При звуках тревоги через них к месту вашей дислокации начинают прибывать враги, обычно в неограниченном количестве.

Чтобы не вести бой в одной и той же комнате, надеясь на ограниченность

**PA-31 "Adjudicator"**, лазерная винтовка.

Скорость стрельбы: 5 выстрелов/с.

Расход энергии: 45 единиц на выстрел.

Легкая лазерная винтовка, предназначенная в основном для борьбы с техникой противника; особенно эффективна против роботов и стационарных платформ.

**PL-1 "Unifier"**, плазменная винтовка.

Скорость стрельбы: 12 выстрелов/с.

Расход энергии: 80 единиц на выстрел.

Уникальный образец — единственная плазменная винтовка; оружие выстреливает порцию плазмы, попадание которой разносит незащищенную живую цель в мелкие клочки; примерно тот же эффект наблюдается при стрельбе по механическим объектам.

**Системные требования:**  
486DX4/75 (лучше Pentium), 8 Мбайт RAM (лучше 16), 1 Мбайт SVGA (предпочтительнее PCI SVGA), 70 Мбайт на HDD, 2-скоростной CD-ROM, мышь

гарнизона, приходится выбирать: либо сразу уничтожить все камеры, пока они вас не засекли, либо найти выключатель тревоги. (Примечание: при работающих камерах выключать тревогу несколько бессмысленно.) Помните также о крохотных "глазах", которые обычно расположены у пола и поднимают тревогу как раз в тот момент, когда вы находитесь на траверзе. Уничтожаются они только из приседа.

И это лишь малая толика неприятностей, с которыми вам придется столкнуть-



ся. Сюрпризов в запасе очень много. Это и внезапно вылезающие из своих "гнезд" охраные роботы, и огромные контейнеры с подобными же подарками, а также панели в полу, активирующие всевозможные ловушки, секретные двери, ничем не отличающиеся от обычной стены, незащищенные от радиации области, и прочее, прочее...

Вашему стремительному продвижению к цели обычно препятствуют различные двери или силовые поля, нагло перекрывающие проход. Чтобы избежать "зависания" из-за невозможности преодолеть какой-либо барьер, советуется обращать внимание на каждую кнопку, рычаг или компьютерный терминал, попадающиеся по дороге. Как правило именно они способны отключить

#### EM-4 "Vortex", электромагнитный излучатель

Скорость стрельбы: 3 выстрела/с  
Расход энергии: 200 единиц на выстрел  
Изначально разработан как средство борьбы с "бронетехникой" противника: испуская концентрированный электромагнитный импульс, излучатель временно обезоруживает робота.

UV-9 "Pulsar", ультрафиолетовая винтовка  
Скорость стрельбы: 2 выстрела/с  
Расход энергии: 210 единиц на выстрел  
Нет, это вовсе не средство для приобретения загара: выстреливая пучок концентрированной ультрафиолетовой энергии, оружие способно моментально скечь кожу,

путающуюся под ногами преграду.

"Полезные" мониторы всегда легко отличить. Если при прямом попадании

ракеты в дисплей он не разлетается на мелкие кусочки, будьте уверены: это не просто так! С другой стороны, чрезмерное усердие при использовании всего, что попадается под руку, также не приветствуется. Обычно такие поступки приводят к неожиданной активации мортиры, разбрасывающей гранаты, или лазерной скорострельной пушки.

Для дальнейшего усложнения жизни Silencer'a на большинство ключевых огневых точек (типа стационарных вращающихся туррелей) устанавливается защитный экран. Если вам повезет, то характерные, легко узнаваемые генераторы силового поля будут неподалеку — их достаточно уничтожить. В противном случае, защищенную пушку истребить невозможно. Но не отчайвайтесь: не все так плохо. Иногда, вступая в бой, вы даже не рискуете. Рискует ваш робот. Секрет прост — некоторые панели оказываются дистанционным пультом управления, оснащенным камерой наблюдения. Стоя у пульта, вы вне опасности, а робот зачастую имеет даже лучшее вооружение, чем вы. Есть и другая причина, чтобы не брезговать таким трюком. Вполне может статься, что если его не используете вы, он будет применен против вас: простенько и со вкусом.

#### Без сомнений

Crusader — типичная аркада. Но девиз Origin "We create worlds" ("Мы создаем миры") остается в силе даже для этой игры. Действительно, запутанные лабиринты Лунной базы кажутся бесконечными. На самом деле в них трудно заблудиться. Если перед вами стоит выбор, какой коридор предпочтеть, не отчайвайтесь и не мучайтесь в раздумьях. Все уровни спроектированы так, что к конечной цели могут вести несколько



путей. Более сложный обычно является самым богатым на бонусы, новое оружие и боеприпасы.

Несмотря на разрекламированные "новые возможности", No Regret нельзя назвать самостоятельным sequel'ом. Скорее это лишь дополнительные миссии, наподобие известных этапов к WarCraft'у и C&C. Тем не менее игра очень хороша. За счет свежеиспеченных врагов, их нового поведения (а оно действительно более разумно и отличается от тупых попыток "идти напролом"), кучи оружия и оборудования, а также новых (в основном неприятных) сюрпризов и тайников Crusader: No Regret проходится "на ура".

И это как раз то, чего ждали все недовольные скотречностью первой части игрушки...

— Александр Вершинин

## ★ Origin

**93%** ГРАФИКА

**90%** ЗВУК

**71%** СЮЖЕТ

ИНТЕРЕСНОСТЬ

**Crusader: No Regret**

**80%**

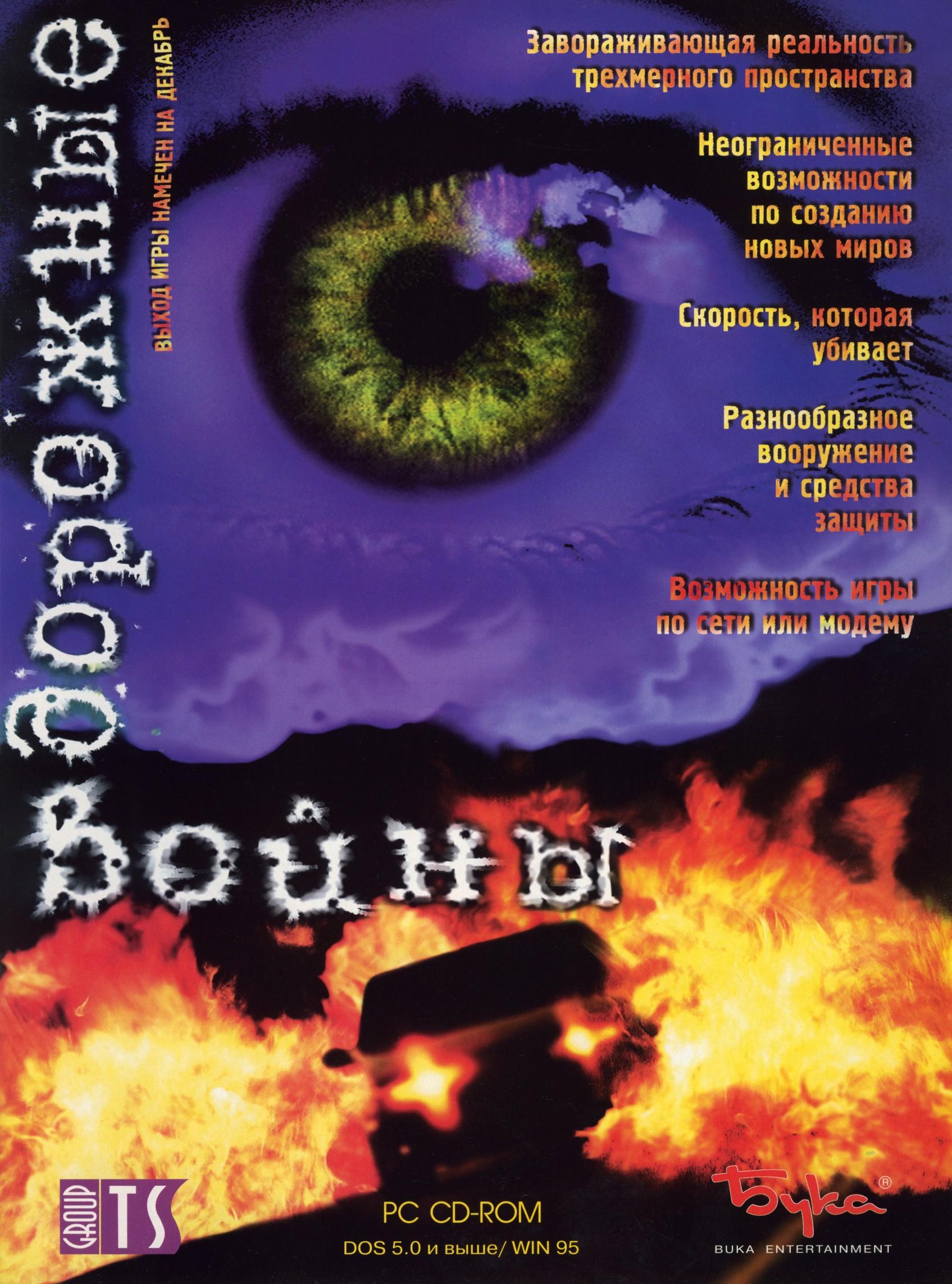
RP-32 "Pacificist" Machine Gun	S6-R1 "Conformer" Shotgun	AC-88 "Reaper" Automatic Shotgun
P0-31 "Adjudicator" Laser Rifle	PL-1 "Unifier" Plasma Rifle	EM-4 "Vortex" Electro-Mag Rifle
BK-16 Cryo Gun	XP-5 Microwave Gun	LNR-81 Radiation Rifle
RR-7 "Spitfire" Rocket Launcher	GL-303 Grenade Launcher	UH-9 "Pulsar" Ultraviolet Rifle

Medikit	Datapick	Fusion Storage Cell	Mine-Det
Energy Cell	Inhibitor	Ionic Shield	Spider Bomb
Det-Pac	Radiation Shield	Plasma Shield	Spider Mine
Portable Land Mine	Chemical Storage Cell	Graviton Shield	Disrupter
Portable Bouncing Betty	Fusion Storage Cell	Datalink	UV Imager

плоть и внутренние органы неудачливой цели.

XP-5 "Broiler", микроволновый излучатель  
Скорость стрельбы: 5 выстрелов/с

Расход энергии: 140 единиц на выстрел  
Заряд достаточен для разжигания человека и нанесения критических повреждений механизму дроида, сравнимых разве что с воздействием огромной температуры.



ВЫХОД ИГРЫ НАМЕЧЕН НА ДЕНКАБРЬ

Завораживающая реальность  
трехмерного пространства

Неограниченные  
возможности  
по созданию  
новых миров

Скорость, которая  
убивает

Разнообразное  
вооружение  
и средства  
защиты

Возможность игры  
по сети или модему

GROUP TS

PC CD-ROM  
DOS 5.0 и выше / WIN 95

BUKA<sup>®</sup>  
BUKA ENTERTAINMENT

# Голова в дыре

НО НАС ВЫЛЕЧАТ!

(Лирическое) В жизни всякое бывает. Странные вещи случаются, таращишь глаза, удивляешься, ни черта не понимаешь, чувствуешь себя космонавтом, выброшенным без скафандра за распятие крепких спиртных за борт. Ах вы так! Хорошо же...



Тщательно изучаешь вопрос, шлифуешь анналы, докапываешься до глубин — но нет, легче не становиться...

(Обнадеживающее) Но тут, к счастью, обнаруживается игра — очень специальная и даже местами народная. Боевой дух воспитывает, мышь не поддерживает. Случай не из простых, слегка запущенный, но до клиники пока не дошло.

(Констатирующее) Для любителей запустить кирпич в полет и попасть кому бы то ни было в среднее ухо — самое оно. Стало быть, и вам понравится. Хлебните. Time Commando. От Adeline Software International, что некогда ваяла памятную The Little Big Adventure.

**С**транностей у Time Commando под завязку. Сразу видно — продукт межсезонный, средневесенний. Либо мертвый-осенний, когда у всех порядочных шуриков (алики не в счет) начинаются обострения. Короче, листья на деревах не то опадали, не то разнудывались, а французы сели за написание игрушки. Поэтому пересказывать уважаемым читателям то, что есть в сценарной подоплеке, я не в силах. Суровые люди с крепкой психикой могут сами на досуге почитать эти душераздирающие истории о военных базах, учебных центрах и прочих напряжках. Важно, что речь идет о каком-то вирусе, сильно осложнившем жизнь играющего. Вирус этот гложет героя изнутри, действие его доступно и всерьез отображается на экране, и когда он изжест



все без остатка, жизнь мальчики завершится. Трагически.

Лечить эти беды предлагается выбиванием зубов и мозгов из мешающихся под ногами нехороших персонажей и активным собиранием синеньких чипов (известных в широких народных массах как мелкосхемы), кои разбросаны по огромному времени Ому пространству — от сумеречного неандертальского прошлого до самого далекого грядущего. Набив карманы этими полезными и ценных на Митинском рынке оклокомпьютерными компонентами, необходимо добраться до ближайшего колодца с загадочной фиолетовой полуфлерой, где следует приспособить этот странный девайс "для внутримышечного потребления чипов" (это не я так завернул, это авторы!) и сохранения игры в одном флаконе. (NB: во флакон игра не попадает, просто все происходит скопом, такова наша безысходность...)

Но не того надо бояться в Time Commando... "Уходя не грусти, приходя не радуйся", — решили авторы игры и замутили нечто в духе "Alone in the Dark" или "Resident Evil", производящее, впрочем, двойственное впечатление: будто сначала ребята сработали квест, а потом вдруг всю квестовость ампутировали. А чтобы избежать ненужной ностальгии, творцы к тому же оттягали возможность возвращаться туда, где играющий уже был (разумеется, в пределах одного уровня). Приказ "Ни шагу назад!", сочетанный со странностями движения камеры, помогает внезапно обнаружить, что ценные вещи, деньги, паспорт и водительские права остались там, куда вам уже никогда не вернуться. Но не стоит расстраиваться, жизнь готовит нам и более суровые удары, надо только терпеливо ждать.

И ежу ясно: благодаря подобным подлостям игра приобретает сугубо аркадные свойства. А секретные комнаты и скрытые в кучах мусора предметы, равно как и необходимость использовать клавишу, обозванную "Use", лишь добавляют ей помпезной гнусности.

Кстати, помпезность (в моем, естественно, понимании) свойственна Time Commando везде и во всем. Во-первых, имб (имеет место быть) очень помпезная трехмерная графика на

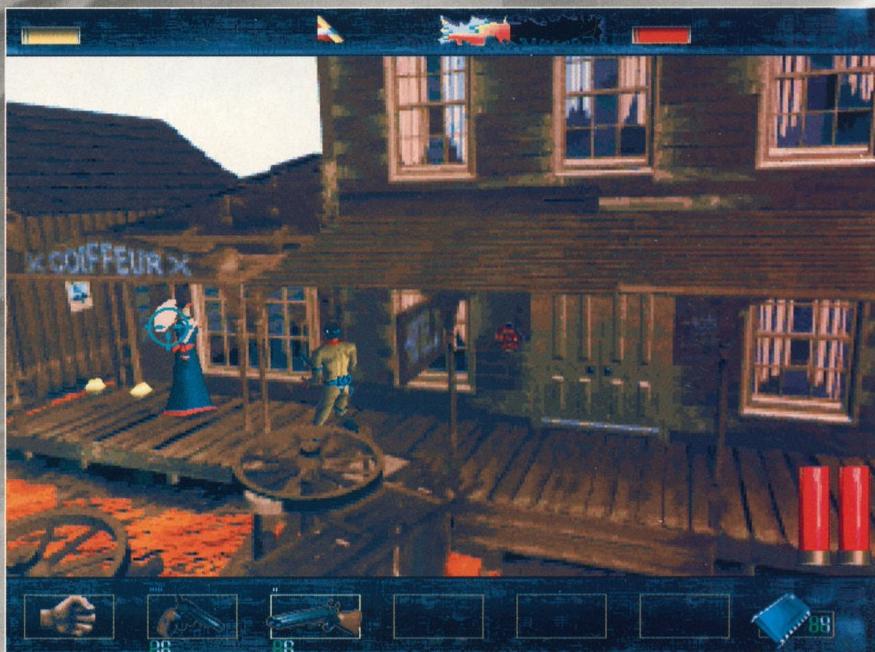
## EUROPEAN MIDDLE AGE

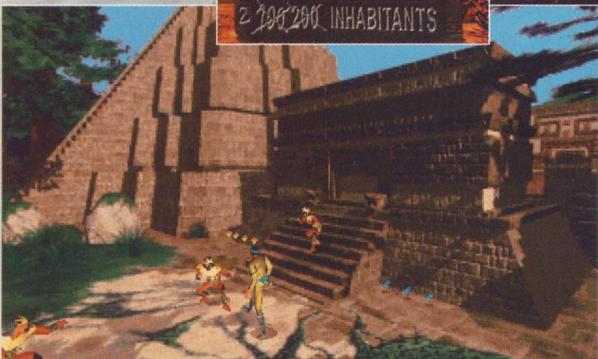
LEVEL 2



фоне довольно качественно отрендеренных фонов. При этом ратные подвиги можно совершать даже во время движения камеры, что, вообще говоря, должно вызывать уважение. Милые движения персонажей (особенно тошнотворных врагов) говорят о суровости намерений создателей и их способности делать красивые игрушки. Реверанс им и питет.

Но народная мудрость, не понаслышке знакомая с законами сохранения, не зря утверждает, что "если где-то что-то прибыло, то, значит, у кого-то что-то убыло". Этот печальный факт постиг даже графику (хотя в основном убытки понесла интеллектуальная сторона игры, где не осталось почти ничего):





творцы из Adeline, разбежавшись до разрешения 800x600, гордясь поворотами камеры и масштабируемостью персонажа, впопыхах упустили из виду, что порой герой забредает в дальний (от камеры) угол, где его если и видно, то только через двукратную филателистическую лупу.

А что же говорить о тех несчастных, которые играют в 320x200!.. Впрочем, о них не говорить надо, их, болезных, жалеть впору, поскольку детализация как началась, так и закончится, и понять что к чему будет абсолютно невозможно. В общем, проще закрыть лавочку, чем ломать глаза и выпрямлять извилины, силясь осознать происходящее. Наконец, в ТС предстоитично глюков с показом антагонистов главного персонажа: автору этих строк неоднократно приходилось бить неприятелей, спрятавшихся в самых темных углах или живущих где-то за краем экрана. Причем сами они оттуда выползать не хотят, а преследовать их не станешь — обратно дороги нет.

Итак, давайте все-таки определимся с жанром этого бесценного произведения. Таки аркада. Ограничение времени, судорожное собирание чипов и цветастых кубиков, олицетворяющих здоровье и долголетие, выбивание из врагов новых видов оружия и боеприпасов, суета и камни, падающие на голову прямо с потолка (а при отсутствии потолка и с неба могут свалиться), драки, стрельба и всяческое хулиганство — все это до добра не доводит. Значит, аркада, пусть злобная, навернутая и нетривиальная, в особо тяжелых случаях требующая пошевелить извилины. Но не перенапрячь их — тут авторы меру знают. Для описания жанра можно употребить и загадочный мурзилкоподобный термин "однонаправленная бродилка", так как развилил и перекрестков не предусмотрено, да и пути тоже.

Листая историю болезни создателей этой



радикально решали проблему разнообразия в игре.

Как обеспечить "конца-краю нет" в плане всевозможного оружия, бодреньких врагов и бэкграундов? Как бы все это накрутить, но не очень запустить? Авторы мучились этими проблемами вполне плодотворно и выжали из себя мощную идею, воплощенную в бредовой истории игры. Каждый эпизод ТС (несколько уровней) соответствует определенной исторической эпохе. Дышите глубже. Почему это так, объяснять не собираюсь, но все оружие, кроме кулаков, наш разведчик во времени должен выбивать этими самыми кулаками из врагов. Как только он соберет достойную супермена коллекцию холодного и огнестрельного — срабатывает какая-то пакостная традиция, уровень заканчивается, и из Древней Японии настоящий мужик переносится в средневековую Европу. Гол как сокол. И вновь продолжается бой, кинжалы на дороге валяются, но редко. Таковы уж в игре морали.

От сюжетных перипетий перейдем к техническим подробностям. Очевидно, нужно много и старательно драться. Когда встает проблема "будут бить", всегда находятся интересующиеся "чем" и "как". Оружия в игре достаточно, все оно честно отличается своими характеристиками, но с самого начала разделено на дальнодействующее и непосредственнохватывающее противника пожаром-любви (одно слово). Уже в каменном веке можно прицелиться (если вы думаете, что прицеливаться надо уметь, то ошибаетесь: право-лево, появился прицел — давим гашетку) и запустить в чело отвратительной обезьяны камнем. Так им, сисадминам (вид первобытных обезьян, досаждающих в первом эпизоде)! А дальше, как говорится, больше. Магия, огнестрельное оружие, оружие будущего — все выше, и выше, и... Что же до холодного и кулаков, то тут с Mortal Kombat никто не соревновался: негорящие желания бить по левой щеке могут ударить по правой или просто по лбу. Тут не до излишеств, умирать врагам положено пачками, на каждого много времени трястить на стоит. Боевые действия сильны не сложностью, а разнообразием персонажей: восемь исторических



эпох и финальный эпизод выжали из авторов всю фантазию, и усложнять технику боя чем-нибудь кроме единственного блока они не решились.

Этот странный коктейль, достойный бармена Молотова, и предлагается всем кушать или пить, кто как пожелает. В игре все просто, но разнообразно и со вкусом. Звук и графика не только не мешают музировать на клавиатуре, но и поддерживают удовольствие на высоком профессиональном уровне. Если не слишком вдумываться в смысл игры, не забывать голову поворотами сюжета и занудством предыстории, не пытаться спасать мир от ужасного вируса и не искать признаки шизофрении у себя или



создателей, то все будет хорошо. Я вас уверяю. Расслабляющее средство, не претендующее на высоколобие, могущее по ошибке даже в хит-парады попасть...

Так за гармонию, братя! За то, чтобы всех нас вылечили — и меня, и тебя, и его тоже...

— Х.Мотолог



# ВКУС СМЕРТИ НА ИЗЛЕНЬЕ

Писать об отечественных играх, с одной стороны, приятно (если, конечно, игрушка достойная), с другой — сложно: подсознательно все



время норовишь дать себе туповатую патриотическую слабину — перехваливать очевидное и уже давно достигнутое другими, промолчать — там, где надо бы хорошенько приложиться, сравнить с более слабым продуктом, дабы выставить свой в лучшем свете, начать распространяться на такие тривиально-универсальные темы, как симпатичная-коробка-хорошая-полиграфия-русский-язык (неужели может быть иначе?!)...

“Русская рулетка”, плод многомесячного совместного труда разработчиков из фирмы “Логос” и менеджеров из компании “Бука”, выступившей в качестве издателя, продукт ладно скроенный и умело сшитый, полностью соответствующий всем игровым стандартам жанра, в котором сделан, а потому нуждающийся не в реверансах, но в объективной оценке. Ее и попробуем дать, помня, правда, при этом, что любая рецензия суть личное мнение автора, и не более...

Кажется, о “Рулетке” — благодаря очень напористой рекламной кампании, проведенной издателями, — известно всё и всем. Но повторяться никогда не грех. Итак, коротко: будучи по сути аркадой, игра сделана в самом модном нынче жанре 3D-Action. (Хотя, если честно, так и хочется записать ее в авиасимуляторы — полет здесь хорони, но нет пока такого “авиа”, а потому...) Красивое мультипликационное “intro”, правда, слегка



затянутое, удобный интерфейс, недурные звуковые эффекты и качественные аудиотреки, за которые поклон в пояс московской блузовой команде “Кроссрэулз”.

А вот сюжет, от которого зависит если не все, то многое, увы, банален, избит донельзя. Перечислять подобное — пальцев на руке не хватит. Лишь вычурные и сложные для русского уха имена собственные и названия агрегатов, фигурирующие в “Предыстории” (см. руководство), вроде бы “родные”.

Остальное, извините за резкость, — “саенс фикшн” уровня микрорайонной стенгазеты: играющий-смельчак-бежавший-из-плена-инопланетных-биологических-мутантов-внезапно-напавших-на-нашу-голубую-планету-в-одиночку-пытается-спасти-свою-родину-от-ига-ненавистных... И т.д. и т.п.

Иронизировать не хочется, но легко, как говорит наш Учитель X(e).Мотолог. А потом, господа, кажется, рука литературного редактора (а равно и корректора) так и не дотянулась до мануала? Несолидно как-то, ей богу. Столько денег ушло на раскрутку, а вот на литобработку текста отчего-то не хватило... Печально. Вроде мелочь, а впечатление слизано. (К чему это я? В англоязычных руководствах, по которым мы все учили соответствующий язык, ляпки почти незаметны — у них там с грамматикой вообще черт те что творится, у нас же...)

Одним словом, вам предстоит шесть непростых миссий, которые вы проходите (или не...), пилотируя свой чудесный летательный аппарат (летало имеет фирменное название, но я его из принципа проигнорирую — боюсь анекдотических оговорок). Полетать придется по туманному городу-герою Москве (узнаваемо и приятно), среди каких-то западных небоскребов (темень, только окна в домах...), в самой что ни на есть российской глубинке, в неких песчаных, умащенных буровыми вышками ландшафтах, в мрачном подземном метрообразном городе и, наконец, в логове пришельцев. На всех этапах жутко стреляют и

никак не хотят допустить вас до генераторов силового магнитного поля, уничтожить которые — ваша единственная задача.

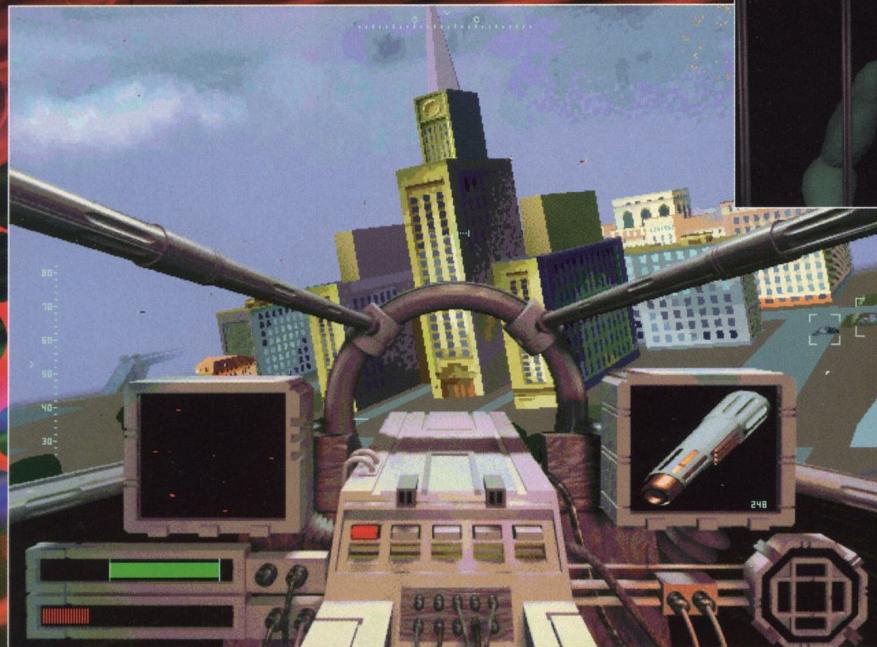
Кстати, о “жуткой стрельбе”. На мой довольно искушенный геймерский взгляд (видите, как я скромен), уровни просто переполнены врагами. Не примите это за стенания, но увернуться от зарядов, летящих практически со всех сторон (враги нападают группами по 5-9 кораб-



лей), очень и очень сложно (это, как вы понимаете, к вопросу об игрательности). Зеркало заднего вида и радар, показывающий не только относительное местоположение целей, но и их высоту, — это, несомненно, здорово, навигации помогает, но мало, мало этого! Дополнительные шансы могли бы появиться, если бы в игре предусматривалась поддержка известных моделей “летных” джойстиков. Увы и ах — в “Рулетке” нет не только этой сервисной опции, но и элементарной возможности сконфигурировать кнопки управляющего устройства. И джойстика, и мышки. Понятно, что без этого всякий смысл в использовании “агрегатов” типа ThrustMaster F-16 Flight Control System теряется. Жаль.

(Попутное ехидное замечание: на том же пресловутом 3, разработчики не скupятся на оплату труда альфа-бета-тестеров, которые подобные досадные промахи очень быстро раскусывают и... Вывод на поверхности. Возьмите.)

Закругляя песню “Об управлении недоразумениях”, помяну также невозможность определения отдельных клавиш для осуществления так называемого стрейфа (продольное скольжение в горизонтальной/вертикальной плоскости). Чтобы стрейфиться в “Рулетке”, необходимо использовать комбинацию из двух клавиш. И опять — кажется мелочью, но в



играх данного жанра победить, применяя подобную конфигурацию, почти невозможно. А ведь мы вроде бы рождены, чтобы сказку сделать былью. Не получается. Вкус смерти на излете такой гнусный...

Так что единственный способ выжить и взять верх над энтр... то есть инопланетянами — активно использовать арки в домах, почаще залетать под мосты, прятаться в лесных дебрях, за барханами...

До официального выпуска игры много писалось об уникальности графики "Русской рулетки". Понимаю — рекламный ход. Графика (а равно и дизайн уровней) в игрушке достойная, но отнюдь не исключительная. Все объекты "Рулетки" строятся с помощью стандартных алгоритмов векторной графики. Было. Наложение текстур и управление отрисовкой предметов (удаление скрытых линий, кадрирование) производятся в реальном времени. Тоже, естественно, не новость.

Другое дело — конкретная реализация графических алгоритмов. Но и здесь, вообще говоря, особых откровений не наблюдается. То ли из-за недостатка опыта создания игровых программ и информации о достижениях современных игр-аналогов, то ли из-за отсутствия должных технических возможностей, но авторам, как мне кажется, так и не удалось дошлифовать графический engine. Выражается это в том, что, во-первых,

игре совсем нет источников света. Блики на деревьях (!) и зданиях, лампы в подземном городе — это текстурные карты, наложенные таким образом, чтобы создавалось впечатление о присутствии в игре источников света.

Во-вторых, немного странно используются сами текстуры. Нет слов, деревенская церквушка, избы на пригорке, подземный город смотрятся отлично. Но в то же время игра полна объектов, вообще не имеющих текстур! Граням,



составляющим эти объекты, просто придаются некоторые цвета (то есть применяется простейший алгоритм рендеринга объектов — flat). Из-за чего, кстати, сильно страдает быстродействие. Самый яркий пример — многоэтажки на втором этаже. При полете к ним игра начинает всерьез "тормозить" — эти объекты состоят из слишком большого числа маленьких прямоугольников...

Отчасти эти недостатки сглаживаются возможностью проведения виртуальных боев в высоком разрешении (640x480) и превосходным дизайном уровней. Художники, трудившиеся над проектом, постарались создать максимально реалистичные пейзажи и разнообразить "геймплей" всевозможными строениями сложной конфигурации. Очень жизненно смотрится "Москва". Здания сталинских времен, соседствующие с "хрущевками", скверы и проч. живо напомнят любому москвичу район Ленинского или Комсомольского проспектов. Очень симпатична



русская деревенька, кажется, сошедшая с фотографии мастера. Правдоподобен ночной небоскребный город с тротуарами в фонарях и машинами на обочинах. Есть что-то мило-сюрреалистическое в пустынных ландшафтах. В качестве напоминания о незабвенном Descent присутствуют два финальных уровня, зверски способствующие раннему развитию клаустрофобии.

...Из руководства к игре следует, что гнусные инопланетники разрушили большинство земных городов. Жаль, но ни одного горящего или хотя бы развалиненного здания в игре не наблюдается. Кроме того, мануал обещалась возможность додромить то, что не уничтожил противник, в частности одиноко стоящие на обочине дороги авто. Может быть, я просто не нашел ту самую, единственную машину, которую можно истребить? Специально постреляв секунд десять по зеленому грузовику и легковушке (этого, кстати, хватает, чтобы вынести генератор), я лишь оставил себя без боезапаса. После чего был немедленно "съеден". Вкус смерти...

— Дмитрий Яковлев



## ★ "ЛОГОС" ★ "БУКА"

**75% ГРАФИКА**

**85% ЗВУК**

**25% СЮЖЕТ**

ИНТЕРЕСНОСТЬ

**70%**

**"РУССКАЯ РУЛЕТКА"**

## **Эдуард МЕЗОЗОЙСКИЙ**

# Биография Операция «Победа»

**Microkernel HETBAPb**

Продолжение следует,  
бубнили мы себе под нос,  
нежно перебирая курсором  
манускрипты из любимой  
корневой директории TMP,  
и... откладывали их на  
потом, до лучших эпох,  
когда банановые пальмы  
под нашим окном станут  
большими, когда в битве на  
Калке наконец победят  
швэды, а у первенца  
Зеленого Друга (кто не  
помнит, парня зовут  
Деревянный Крейзер)  
появятся потомки. Не  
внуки, но потомки, просим  
заметить! Продолжение,  
самоочевидно,  
воспоследует...

Но ППВ (подные  
первейшие времена)  
ежедневно приказывают  
долго жить, а пальмы, эти  
травяные африканские  
отщепенцы, сказали вдруг  
“Баста, останемся  
карликами. Ветра-с...”  
Незадача-с. Фиаско, как со  
знанием дела утверждают  
в умных сидиромах. К тому  
же какая-то С. (читается  
как “си”, кто не в курсе)  
взялась... что же она  
сделала?.. черт, выскочило  
из головы (когда заскочит  
назад — будет поздно. —  
Ред.)... Короче, рукописи,  
наши драгоценные  
инкунабулы (этот никому не  
нужная околовиртуальная  
заумь, ахинея и бредятина.  
— Хакер Петров и  
примкнувшие пацаны),  
заскучав, стали  
мигрировать по сети, пока  
не...

**И мы решили.  
Спасибо за все, люди.  
Эдик! Сделай им  
красиво!**

**Пиво лучше пить  
холодным.  
Не люблю осень...  
ОВЫШИГГЕДИКИИ%%**

ТТТТЖЛЫВОРН9986/ДорынгстЛтъ1093ш=0932756грмотжфвадр958e614-

**56°23' = 9429войны, фимты ажломпик 83760-23642831-09-12=904-23=0К ЗПГРАИР  
ваэшонкx92 9384E798 ШЛР Р!!&! Люблю тебя, Люся!**

**Дизайн и иллюстрации Эдуарда Хабибуллина**

— ЖИВЕМ, ЖИВЕМ — А ЗАЧЕМ? ТАЙНА ВЕКОВ, И РАЗВЕ ПОСТИГ КТО-НИБУДЬ ТОНКУЮ НИТЕВИДНУЮ СУЩНОСТЬ СВЕТИ?

ВИКТОР ПЕЛЕВИН, "ЗАТВОРНИК И ШЕСТИПАЛЬ"

**B**начале был папа. Отсканированный с какого-то заграничного журнала, вечно ублюренный и недовольный — таким он пытался его запомнить, но не получилось: папик вскоре выветлился по краям, задал себе степень прозрачности 80% и стерся навеки.

Мамы он тоже не помнил и даже порой сомневался: а была ли родная... Да и вообще, в первые годы было не до предков: он активно пожирал память, наивно таращился на

рамочки меню, скролл-бары, двуглазое солнце за антибликом небом и интенсивно впитывал мир всеми тремястами точками на дюйм.

В его детской директории сидело несколько точно таких же пацанов, рожденных от случайных фотографий и текстур. Но особой дружбы не сложилось: каждый норовил куда-то убежать, да и его вскоре тоже потянуло в странствия. Недолго думая, он шагнул в тридцатидвухбитную темень и очутился на новом месте, окруженный толпой незнакомых и неприветливых взрослых.

Очень скоро он придумал себе имя, расширение,

нарастил насыщенность и пошел в школу. Целыми днями они долбили хелпы, получали двойки и подзатыльники, носились туда-сюда по дискам, на переменах тайком баловались спецэффектами, а по вечерам задвигали до беспамятства контрастность и, обалдевшие, долго разглядывали звездочки на небе — мечтали. В бесконечной фиолетовой глубине им чудились тени будущего, утыканного благородными поступками и исполнениями желаний. Например: вот вырастем, обучимся — и улетим туда, к звездам, за антиблик, высадимся на очакостом солнце, построим орбитальную станцию. Станем трехмерными, научим

нарисованную зелень пахнуть, а буквы — звучать. Эх, только бы вырасти...

Безоблачное небо юности слегка коптил некий беглый и очень старый экзек, скоронившийся в подвале их школьного фолдера. Он злорадно скрипел, что всех ее обитателей рано или поздно

**T**е, кто знает, что Alien защитил Сталинград и взял Берлин (<http://sun2.fzu.cz/~metlov/galaxy/gt053.html#1> или <http://cv.jinr.dubna.su/~gagin/galaxy/tcn/tcn.53.html>), обычно понимают, как он это

сделал, зачем и в каких именно местах находятся эти Берлин и Сталинград (а находятся они, точнее — находились, на [@unipaderborn.de](http://unipaderborn.de)). Все прочие нуждаются в пояснениях.

Прежде всего о месте действия. Поскольку в нашем «прилагательное-в-превосходной-степени» из миров, где, как говорится, императором давно уже Юстиниан, а полководцем, разумеется, Велизарий, Сталинград в списках городов отсутствует, то дело происходило в мирах иных. Там императоры и полководцы — совсем другие

люди.

Давным-давно, в одной виртуальной Галактике ("Ага, виртуальные миры", — скажете вы, и будете, черт возьми, правы. Нужно ли таким шибко умным парням читать дальше, а?)... да, так вот, в этой виртуальной Галактике, заселенной различными расами, однажды был построен первый виртуальный корабль, заселена первая планета, начата первая война между расами, впервые послан флот на вражескую планету, впервые уничтожено население на планете одной из воюющих сторон, впервые одной из рас достигнуто превосходство в 2/3 населения и, стало быть, победа. И Галактика эта была самой первой, и основал все это Рассел Уоллес, и с тех пор все происходило вновь и вновь, и будет происходить, независимо от того,

знаете вы про это или нет, аминь.

Некоторые, слишком образованные, считают, что галактик этих "на самом деле" не существует, что все это только свойства Уоллесовского кода на языке Си, исполненного на сервере, что галактические расы — это всего лишь досужие игроки, посылающие на сервер приказы. Выходит, что и я, МикроКернел Итбап (б), никогда "в реальности" не сражался насмерть над своими планетами, не огораживал врагов флотами кораблей своих космических сил, не был победителем? Откуда вы знаете, спрошу я вас, откуда вы знаете, что в один день мой системный флот не окажется у вас над головой?

заколотят в Посткрипт и похоронят в братской могиле Акуста. Но в те годы они просто считали его тронутым и всерьез не принимали — никто не мог представить себе, что живой файл можно куда-то заколотить. И уж тем

более похоронить.

А потом появилась Она. Пробой в мальчишеском сознании. Взгляд из-под воды на пылающее небо. Прекрасная, безупречная до последнего пикселя. Некоторое время она жила на соседнем слое —

"лэйере", как она

его называла на монгольский манер, обнажая бархатистый муар, — и, разумеется, он влюбился в нее с первого взгляда. Ночи напролет он читал ей стихи, отмахивал назойливых курсоров, томился, убивался, разламывался в мозаику и на коленях клялся в верности до самого Посткрипта... — но она оказалась обыкновенной стервой и, оставив ему на память шрам в виде склонированного портрета-медальона, не попрощавшись, исчезла.

Обезумевший, он заматался по дискам, стучась в равнодушные фолдеры и пытаясь найти ее и убить, но не нашел, не убил, вернулся домой, весь в слезах, соглях и отчаянии, и поклялся больше никогда с безупречными не связываться. Ему посоветовали заняться каким-

нибудь делом, мол, время лечит, и все такое, но он чувствовал себя способным на большее, нежели тупое выравнивание цветовых уровней. Вскоре он заархивировался и принялся за сочинение песен.

В самом деле, тратить время на неблагородные, недостойные его призвания занятия — глупо и расточительно. Настраивать яркость? Контраст? Все это он давно перепробовал, все это нудно и пошло. А вот обрести трехмерность, покончить с виртуальным образом жизни и запеть... Пусть он понятия не имеет, что это такое — жить во плоти, зато у него уже были готовы свои песни и запахи, и стоило только добраться, найти — и откроется люк в счастье.

Но юность кончилась, а

Да, так вот, Альян (Alien) всегда был готов послать свой флот кому-нибудь на планету. Если он заинтересуется вашей планетой (которую вы зовете "Земля"), то это ЕГО системный флот будет висеть у вас над головами. Знаете, что обычно из этого выходит? То же, что и в прошлый раз, то есть в тот раз, когда он защищался. Но сначала он нападал. Его флот над планетами врагов открыл шквальный огонь, и население на них было уничтожено. Какой ужас, скажете вы... Какой ужас? Не ужаснее, чем удар кобальтовыми бомбами по населению в Judgment Day. Вы хотите знать, что будет, когда мой флот окажется в вашем небе? Альян бы начал бомбардировку. На то он и Альян. Он считает, что все расы должны быть уничтожены, если только

не существует каких-нибудь особенных оснований для их уничтожения. Я — напротив, полагаю, что должны быть особые обстоятельства для уничтожения расы: агрессивные действия, вызывающее поведение, вторжение в сферу моих жгучих интересов. Конечно, иногда приходится истреблять и просто так — из-за недостатка жизненного пространства (как будет по-немецки "живненное пространство"?).

В тот раз Альян вынес четыре расы за пару ходов. А потом выгрузил своих колонистов на эти планеты. Всем остальным это не понравилось. К тому же вынесенные расы, воображали, что их земные воплощения — немцы, и многие на том сервере (@unipaderborn.de) воображали так же. Когда Альян вынес четверых, на него напал игрок, кото-

рый представил себе, что его земное воплощение распоряжается игровым сервером (то есть он воображал, что он — ГеймМастер). Еще он решил, что его имя Odin и что это имя бога его земного воплощения. Неважно, что ты воображаешь насчет своего земного воплощения. Иногда это мешает, иногда помогает. Немцам не помогло то, что они воображали, что они немцы. Альян вообразил, что он русский и назвал планету, на которую нападали, Сталинградом. Видимо, это его и выручило.

Или, по крайней мере, не помешало.

Мне рассказывали, что WarTroll воображает, что его земное воплощение носит на воплощении груди воплощение значка с воплощением надписи "I hate Novell". Я иногда воображаю, что Юстиниан действительно император, а Велизарий — полководец. Так ли это, я не знаю, ведь никто в Интернете не



стихи остались непризнанными, подвиги не попадались, друзья разбрелись по теплым женам и директориям, наваливалось одиночество. Он плюнул на гениальность, сбросил свой панковский эржиби, стал как все, заурядным, скучным и цмикованным. Завел себе Вируса, иногда напивался с ним от тоски, на целые сутки переставая открываться, и по ночам рассматривал грустные сны с мирами, где живут движущиеся, трехмерные и пахнущие.

А потом стали сбываться пророчества беглого эк-эзка из детства. Друзья уходили — кто с женами, кто без — и больше не возвращались.

Бабки несли метафи-  
зику про параллельное  
пространство, про  
многозадачность мира  
и таинства ОЛЕ, но он только  
усмехался и шел прочь, за  
очередной бутылкой. Зато  
во снах к нему часто стал  
являться образ Посткрипта,  
обитого черным бархатом, с  
золочеными ручками: он  
ворочался, не в силах  
уснуть, затем будил Вируса  
и заставлял его в сотый раз  
рассказывать предания о  
волшебных программах,  
где-то на далеких северных  
дисках, которые умеют  
делать трехмерность,  
говорить и даже имеют вкус.

Одновременно он начал

задумываться над  
устройством мира  
и пришел к стран-  
ной идее о своей  
непричастности к собствен-  
ной же жизни. Ему стало  
казаться, что все, чему его  
учили в школе, предназна-  
чалось не для него, но для  
богов, которые, в сущности,  
и ворочали судьбами  
обитателей местных дирек-  
торий, и все его поступки  
были не произвольными, а  
только отслеживали таинст-  
венные Высшие сценарии.  
Школа, первая любовь,  
общарпанный однокомнат-  
ный фолдер, который они

снимали на двоих с Виру-  
сом, — все это, вплоть до  
каждого его вздоха, проис-  
ходило по указке неведо-  
мых богов. От этого стано-  
вилось нестерпимо страшно,  
он в ужасе выбегал из дома  
и с подозрением разгляды-  
вал небо, высматривая за  
ним очертания владык  
мира. Но за менюшками  
висело лишь солнце (в  
последнее время подосты-  
шее с очков на контактные  
линзы) да неизменный  
антиблики.

А потом настал День. С  
утра приехала черная

видел их в лицо, и существуют ли они "в действительности" — неизвестно. Еще более сомнительно, что одновременно и они существуют, и существует "действительность". Интернет, да, он существует (ведь существую же я), и точно известно, что флот с бомбингом 540 выносит домашний мир расы за два хода. Но это — в Galaxy PLUS, а в том Galaxy Ems, где Альян выносил игроков, неосторожно вообразивших себя немцами, любая бомбардировка убивает любое население за один ход. Это тоже весьма точно.

Когда Альян отбил атаку на свой домашний мир, изведя весь флот нападавшего, он резонно решил уничтожить не только флот агрессора, но и его самого. Точнее, он решил уплемсти его в первую очередь. Водворение флота над планетой врага обычно приводит к уничтожению всего населения оной планеты. Переведя все население врага на всех его планетах, мы уничтожим расу врага. Даже Юстиниан с Велизарием, в какой бы

форме они ни существова-  
вали как император и  
полководец, должны  
знать это.

Когда флот Альяна  
направился к планетам  
Одина, игроки, вообра-  
жившие себя немцами,  
стали воображать про-  
немецкую взаимопо-  
мощь. Не знаю, что вооб-  
ражал Альян, кроме того,  
что он летит на Берлин, но  
он уничтожил флот Одина  
над его планетой, флоты,  
присланные ему на по-  
мощь, и население Одина  
на его планете. Я —  
Microkernel НЕТВАРЬ, я  
былся во многих битвах и  
во многих мирах, меня  
убивали и я убивал, я  
видел немало битв и  
слышал о еще большем  
количестве, и я говорю,  
что то, что сделал Альян,  
— это хорошая битва...

Как-то раз пришел к  
Юстиниану Велизарий, и  
между ними состоялся  
такой разговор:

— Мой предводитель! —  
сказал Велизарий. — Наши  
дроны обнаружили непо-  
далеку планету, полную  
запасов промышленности.  
(Все разговоры офицеров  
между собой ведутся на  
немецком языке, и обраще-  
ние Велизария звучало

в  
ориги-  
нале как  
"Mein Führer".)

— Отлично, адмирал,  
отлично! Просто велико-  
лепно! — ответил Юстини-  
ан. — Полагаю, что вы, как  
имперский предводитель  
военно-космических сил,  
подготовили план опера-  
ции?

— Так точно, мой пред-  
водитель! Через шесть  
ходов, по этому плану, мы  
будем иметь флот, готовый  
стартовать, включая  
два хода на развитие  
технологий и модерниза-  
цию имеющихся кораб-  
лей. По сравнению с  
предыдущим планом два  
хода отдаются военному  
строительству, а не разви-  
тию. Как я уже доклады-  
вал, через шесть ходов мы

стар-  
туетем, еще  
через два — мы на  
орбите этой планеты,  
сколько-нибудь значи-  
тельное сопротивление  
маловероятно, за два  
хода мы зачищаем бом-  
бардировками поверх-  
ность и потом, высадив  
колонистов, имеем (это  
будет через 10 ходов с  
настоящего момента)  
полностью развитую  
планету, способную  
каждый ход производить  
военный корабль массой  
100.

— Превосходно, адми-  
рал, просто превосходно! Я

машина, и забрали Вируса, не оставив от него даже носков. Он понял, что это знак, что пора уходить, бежать к своей мечте, пока не случилось непоправимое, положил в рюкзак котелок и спички и помчался по витым парам в сторону северных станций. Но боги уже давно рассчитали все его поступки. Как только он сунулся в директорию, в которой по всем признакам спряталась мечта детства, его схватили, сильно настучали по бирюзовой составляющей, вытатуировали на груди похабную надпись рекламного характера, заковали в рамку и погрузили по горло в болото немых букв.

Сквозь новое сиреневое небо наконец стали видны лица богов. Тех самых, безжалостных и всемогущих. Он увидел тех, кто определял его поступки и писал книжку его судьбы,

вижу, что подготовка к операции не сильно отличается от стратегических планов развития Империи, так что не будет большой ошибкой начать готовиться к захвату. Но к моменту начала операции, через шесть ходов, мы должны иметь насколько возможно детальное представление о реакциях и намерениях соседей.

но слишком поздно молиться, когда ты уже лежишь раскатанный, обряженный в колонтитулы и с номерочком страницы на ноге, — и он закричал что было сил, пытаясь разломать свои байты и хотя бы подвесить этот несправедливый мир, заорал так, чтобы его услышали на проклятых северных дисках, до которых ему уж не суждено было добраться, чтобы ненавистный эк-зек поперхнулся в своем подвале.. Но докричаться не дали. Грубые руки затолкали его в Посткрипт, заколотили тяжелую черную крышку и, не обращая внимания на его истерический стук изнутри, отправили в фотонабор.

Он был головой о черные доски Посткрипта и думал, как же это унициально — не быть хозяином своей судьбы, и вспоминал свою бестолковую жизнь, любовь, мечты, беднягу Вируса...

И он запел свою самую лучшую песню: и файлы, скрученные в соседних Посткриптах и почти павшие духом перед мурлом смерти, принялись ему подлевать; и по его щекам заструились слезы радости — его талант наконец признан! слезы надежды, что уж хотя бы эта песня не была запограммирована жестокими богами и навеки останется его творением; и из соседних Посткриптов доносились глухие рыдания и слова запоздалой благодарности; и они начинали петь по второму, третьему, десятому разу, и пытались протянуть друг другу руки сквозь глухую непроницае-

мую темноту...

Он умер быстро, безболезненно, и был похоронен в четырех полупрозрачных могилах из целлулоида

— чтобы спустя несколько дней воскреснуть в пятидесяти тысячах своих копий, прошитых трехмерными скрепками, мгновенно забыть все свое прошлое и войти в хрустящее и пахнущее типографской краской бессмертие.

Велизарий, вы записываете? Нас интересует:

1) вероятные действия соседей непосредственно против нас,

2) вероятные посягательства на ту планету, которую мы собираемся захватить;

3) попытки сорвать нашу операцию по захвату,

4) враждебные действия против нас после захвата планеты, в том числе: образование враждебных альянсов...

Вы успели записать, Велизарий?

— Так точно, мой предводитель, все записано!

— Разрешите разведывательные корабли

около нашей планеты (ее название "Rome-II". — М.Н.) и около той планеты. Ищите наших потенциальных врагов. Нащупайте их столицы и направления интересов. Определите их возможности и альянсы. По моим данным (включает ноутбук)... по моим данным, на западе — Западная Империя, севернее — Готы, на юго-востоке — Персы. Сводку вам пришлют. Настоящим образомываю секретный комитет по расширению жизненного пространства, члены — Вы и Я. Докладывайте мне лично после каждого хода. Вам понятно?

— Так точно!!!

— Можете идти.

— Есть!

Велизарий вскинул руку и резко свел пятки сапогов. Повернулся кругом. Серебряные шпоры звенели

еще мгновение. Он вышел четким шагом, и султан из павлиньих перьев дрожал на его гермошлеме...

Вот так все и было. Точнее, не совсем так. Но ведь не будешь же говорить: "Он виртуально выходит виртуально четким виртуальным шагом" и т.д. Все это вещи, существующие изменчиво, по-разному в разных мирах, в разных реальностях и разных виртуальностях, не исключая виртуальных реальностей и реальных виртуальностей. А рассказ этот был о всем том, что существует одинаково в разных местах, — о захватах и удержаниях, об атаках и оборонах, о планировании и неожиданности. И о победе, одной большой и настоящей ПОБЕДЕ...

# ПРОГРАММЫ ИЗУЧЕНИЯ ИНОСТРАННЫХ ЯЗЫКОВ

**EnglishGold** – курс английского языка для начинающих (500 Мб, 12000 слов, TOEFL).

**DeutschGold** – курс немецкого языка для начинающих (600 Мб, 12000 слов, слайдфильм).

**Francais d'Or** – курс французского языка для начинающих (500 Мб, 12000 слов, слайдфильм).

**EnglishPlatinum** – курс английского языка для продолжающих обучение (Win 3.1/95, на двух CD-ROM, 15000 сл., видеофильм).

**Español De Oro** – курс испанского языка для начинающих (Win 3.1/95, 500 Мб, 12000 сл.).

**GoldenRussian** – полный курс русского языка для иностранцев (Win 3.1/95, 500 Мб, 12000 сл.).

Все курсы содержат занятия с текстами, упражнения по отработке произношения, письменные упражнения, озвученные словари, встроенные справочники по грамматике и фонетике изучаемого языка. Благодаря эффективности проведения занятий, всего за три-четыре месяца обучаемый приобретает практические навыки понимания и использования иностранной речи. Для прохождения всего

материала курса потребуется не менее 1.5-2 лет ежедневных занятий.

Курсы обучения компьютерной грамотности

**Мультимедийный курс по Microsoft Word 6.0**

– **Word Teach v1.0**

Основой построения курса является демонстрация работы с Word 6.0 в сопровождении речевых комментариев. Пользователи курса – руководители фирм, бухгалтеры, экономисты, секретари-референты, предприниматели, студенты, а также школьники старших классов.



Вскоре будет выпущена программа Win95TeachPro, которая включает в себя полные курсы по Windows 95, Word 7.0,

Excel 7.0.

Мы рассмотрим предложения по сотрудничеству в создании любых

мультимедийных обучающих курсов (начиная с обучения иностранным языкам и заканчивая обслуживанием АЭС).



## МультиМедиа Технологии

Россия, Москва, Глазовский пер., д. 7, к. 10а  
Телефон / Факс: (095) 241-07-83  
E-mail: mmt@mmt.msk.ru

Рынок детских компьютерных игрушек российского производства, к сожалению, похож на "Детский мир" времен застоя: сплошь пустые полки, и лишь кое-где... порой... Только вот очередей не наблюдается, потому как цены, не в пример застоечным, ох какие кусачие. Итак, что же там, в нашем "Детском компьютерно-игрушечном мире"? Не густо, но и не пусто — аккурат к подготовке журнала на полках вдруг появились сказки-раскладки для самых маленьких, книжечки адаптированной классики для тех, кто постарше, и, наконец, фольклорная игрушка... Примечательно, что взрослыеяди и темы, которые профессионально занимаются предметом рассмотрения этой рубрики, чуток ли не в один голос утверждают, что-де это только начало. Мол, и нас все будет — и вас все будет... Что ж, хотелось бы верить, что они ничего не напутали.

# Милая падчерица

**Ч**то такое "живая (она же интерактивная) книга", знает, конечно, всякий. Этакий мультик, где можно в разные места мышкой тыкать, отчего на экране всякие вкусные видео- и аудиозразности случаются. Дети разных народов с удовольствием играют в эти самые "книжки" и вряд ли когда наиграются. Потому что жанр, едва родившись, уже стал классикой, встав в один ряд с просто книгой и анимационным кино, потому что удачно сочетает в себе развлекательное начало с образовательным.

Молодая и честолюбивая московская компания New Media Generation (NMG) не так



давно приступила аж к 24-серийному проекту "Волшебные истории Тутти", первым опытом которого стала рецензируемая здесь "Золушка". К слову, представление этого интерактивного мультфильма (авторское определение жанра) широкой публике было проведено в середине сентября в Киноцентре на Красной Пресне. И я там была, мед-пиво пила, бутерброды с ветчиной и сырьевой жевала да замасленными пальцами мышкой возила.

А что до "Золушки"... То, что российское анимационное кино — лучшее в мире, со мной, думаю, согласится как минимум половина наших читателей. Да и программисты вроде не из последних. Может быть, бизнесмены наши в специфике отечественного менталитета еще не разобрались, но "Золушка", в создании которой принимали участие лучшие силы Ассоциации анимационного кино России в лице питомцев Татарского ("Пластилиновая ворона", "Следствие ведут колобки" и т.д.) и братьев Наумовых, отчего-то показалась мне похожей на... японские мультики, вроде тех, что тоннами крутят по

утрам по всем телевизионным каналам. Нет, это не плохо, а, напротив, очень даже мило. И сюжетец, и картинки, и мышкой тыкай куда хочешь, хоть до озверения, но вы сами понимаете, чем японский продукт от нашего отличается. Конвейер у них. Ни изысков в рисунке, ни того славного, хотя местами и черного юмора, которым всегда блистали наши мультики. Так, просто сказочка...

Лично мне за Золушку немного обидно. Любая девчонка (я, кажется, когда-то тоже была таковой) знает, что самое главное в Золушке — это наряды, которые дарят ей Фея, и, конечно, балы, которых в настоящей сказке должно быть целых три. У меня даже был любимый диафильм, где все платья Золушки были подробно описаны и с истинно сюрреалистическим тщанием нарисованы. А тут и платье одно (к тому же невзрачненькое), и на бал вы любуетесь, как бедный родственник: только издали, через окно замка.

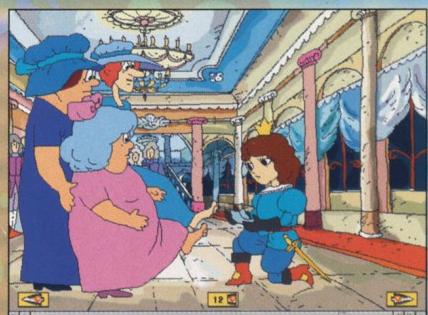
Игра-книжка, видимо, пала жертвой спешки и неразберихи, всегда свойственной первому этапу большого проекта (авторы, кстати, сами довольно самокритично относятся к этой работе, что вселяет определенные надежды). В результате — минимум персонажей с весьма скучными движениями, к тому же почти лишенными речи, далекие от классических "живокнижных" бэкграундов; при этом "живые" предметы, на которых можно щелкать мышкой, ничего не прибавляют к сюжету сказки и кажутся чужеродными вставками. Есть и просто откровенные ляпы: скажем, если кликнуть на мышиной норке, оттуда никто и ничто не вылезет, зато отец Золушки почему-то закурит трубку. И, наконец, текст, чтение которого невозможно остановить и, соответственно, перейти на следующий экран...

При всем том, буду справедлива, мастерства, как говорится, не пропьешь: и в замечательных рисунках, и в движениях присутствуют



"толстые" намеки на благородные традиции отечественной мультипликации, и есть надежда, что эти традиции, пересаженные на компьютерную почву, и здесь, наконец, взойдут приятной зеленой шетинкой.

Одним словом, трех-пятилетнему ребенку, наверное, все равно, чего нет и что есть в "Золушке", — главное, к компьютеру пустили,



да мышкой дали повозить. У взрослых другая забота: как бы так незаметно обучить родное чадо чему-нибудь полезному, чтобы оно и не догадалось, что это уже не совсем игра, а унылые школьные будни. Увы, нынешняя реализация "Золушки" им в этом не помощница: дитя только научится более или менее точно тыкать мышкой. Но вот следующие серии "Волшебных историй" обещают множество образовательных возможностей, в том числе появляющийся на экране текст сказки, который поможет научить детей читать. Кроме того, как говорят создатели, в дальнейшем и действия будут куда больше, и персонажей, и все той же "интерактивности". Ждем с нетерпением.

И последнее. "Золушка" вышла в свет как в лучших домах (то бишь компаниях) полагается: под фанфары и в симпатичной коробочке. Тираж печатался в Англии, на диске голограммическое колечко для защиты от пиратов, и красочная книжечка прилагается. Продаваться будет в 100 магазинах сразу, по \$30\$, и до конца года рядом с нашей Золушкой встанут Буратино, Дюймовочка, Аленъкий цветочек и Али-баба со своими разбойничками. Следите за нашими публикациями!

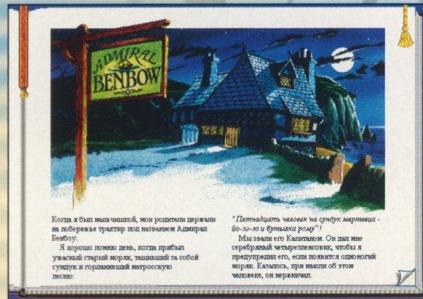
— Ольга Цыкалова

**"Золушка"**  
(из серии "Волшебные истории Тутти")  
New Media Generation

7/10

# Пятнадцать человек на сундук мертвеца

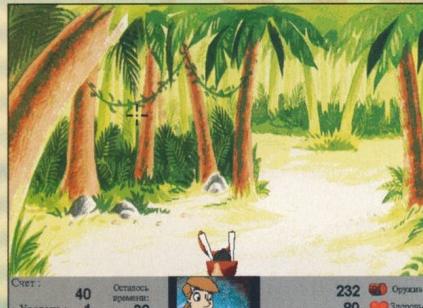
**Д**ля тех, кто уже немного умеет читать и, возможно, не первый год учится в школе, предназначена интерактивная книга "Остров сокровищ", издательский труд сразу двух известных компаний — пионера российских компьютерных игрушек зеленоградской "Доки" и впервые пробующей себя в подобной роли "1С". Читатели г-на Стивенсона старше слушателей "Золушки" и отношение к ним серьезнее. Кроме иллюстраций, на каждой виртуальной странице много текста, выделяющегося при дикторском



чтении. Помимо того, что "Остров сокровищ" может совсем неплохо украсить досуг — в сюжетное "тело" вкраплены несколько симпатичных аркадных игрушек, книжка учит детей не просто читать, а читать бегло, не боясь сложных и длинных слов и предложений.

А вот иллюстрации, к сожалению, никакие не "интерактивные" — почти не двигаются, а на мышь и вовсе не реагируют. Кто подмигнет, кто пальнет по мере чтения текста, кто прогуляется — не более. Книга, конечно, малость "ожила", но общаться с нами пока не собирается.

В этом есть своя логика: книжка — она и есть книжка, и если целью создателей было помочь родителям в приучении



Счет: 40 Уровень: 1 Остается времени: 32 Оружие: 80 Здоровье: 100

нерадивого дитяти к систематическому чтению, то они поступили совершенно правильно.

В общем, делаю вывод: "Остров сокровищ" — именно книга, а не мультик, чем и привлекает.



Мне с интересом показали в комьюнити, чтобы открыть сундук, и мне они написали: "Конечно, чтобы открыть сундук, нужно ввести правильный пароль". Там также был спирт, заваренный в кипятку, и пирожки, которые подавали на стол. Вместе мы установили на дороге тук-тук, поступившего поздно вечером, и пирожки, чтобы и привлекли его, если пойдет к одиночной горке. Конечно, если на них обидеться, то они убегут. Их можно будет купить в магазине, и видеть с помощью камеры на тректире.

Я хорошо представляю себе "клиента" "Острова" — мальчишку лет 8-9-и, которого за уши не оттащишь от компьютера и никакими силами нельзя усадить за чтение. Тут уж для него расстарались: сюжет выбрали самый что ни есть завлекательный, да еще снабдили его целой кучей маленьких и простых, но очень динамичных и славно нарисованных игр, связанных с текстом (тут и перестрелка с пиратами, и оборона форта, и бунт на корабле; прочитал главу, пострелял всласть — и снова за книжку).

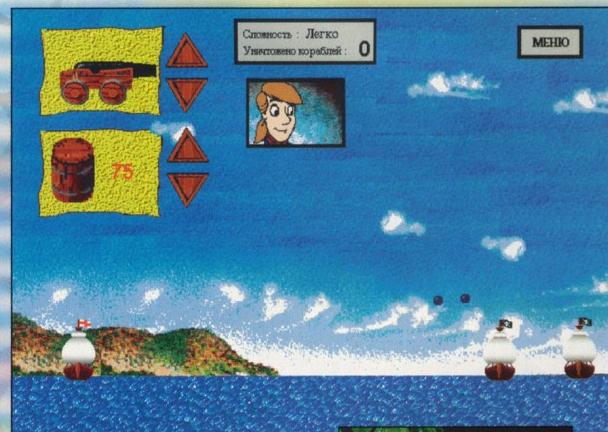
Авторы позаботились и о том, чтобы



никакие неудобства не отвлекали ребенка от этого занятия. Чтение текста можно в любой момент прервать или наоборот повторить, можно перевернуть страницу или с помощью карты перенестись в любую главу книги или к любой игре. Даже краткую биографию и портрет Стивенсона можно найти. При этом все детали интерфейса очень хорошо продуманы и ненавязчивы: закладка, отогнутый уголок страницы, витой шнурок — все это удобно в использовании и не отвлекает от основного занятия — чтения, хотя, на мой взгляд, адаптацию Стивенсона можно было бы сделать и поизящнее, не мешая обороты прошлого

века с современными добавками, все-таки хороший вкус стоит прививать с малолетства.

В отличие от "Золушки", в "Острове сокровищ" анимация играет явно второстепенную, подчиненную роль, и картинки довольно невыразительны. Так и хочется представить себе, что вышло



бы, если б можно было объединить рациональность и логичность "Острова" с силами аниматоров, рисующих "Волшебные истории Тутти". Уверена, получилось бы никак не хуже знаменитых Колобков, ведущих свое бесконечное и замечательное следствие!

Только все это пустое. "Остров сокровищ", оказывается, вовсе и не наш, не российский, родился, вырос и воспитался на родине самого Стивенсона, в Англии. А "Дока" с "1С" — попросту издали ("Дока", впрочем, переводила книжку на русский). То-то я удивилась, когда узнала об этом! Ну уж такую книжку "Дока" и сама сделала бы превосходно, разве что пришлось бы заимствовать у англичан их конструктивный подход к предмету...

— Ольга Цыкалова



**"Остров сокровищ"**  
**"Дока", "1С"**  
(по лицензии Europress Software)

**8,5/10**

# Резьба по русскому дереву

Если вы все еще думаете, что центр Вселенной (он же пул Земли) находится в Москве, и все-все заслуживающие внимание отечественные компьютерные игрушки делаются только здесь, то, конечно же, ошибаетесь. Вполне возможно, что очень скоро на "карту разработчиков PC-игр" будет нанесен еще один город —

Пермь. Во всяком случае не так давно в редакцию на огонек заглянули сотрудники пермской компании "Севур Артс". Заглянули и оставили на тестирование свою первую игру "Алмазный птах".

О чём, как и почему — читайте в рецензии, а пока некоторая дополнительная информация и мнение общего порядка. "Птах" в версии 1.0, что мы получили, по сути является "бетой" и существует всего в нескольких десятках "золотых" дисков. Не озвучены — пока — персонажи (звук, кстати, избавил бы игровые экраны от обилия текста), не все объекты игрушки имеют так называемые мультимедийные подсказки, да и сам проект судя по всему одним диском не ограничится: авторы предполагают дополнить игровой

комплект CD с записями уральского музыкального фольклора. И второе. При том, что проект, почти осуществленный пермяками, очень симпатичен и самобытен (закроем глаза на его некоторую графически-технологическую старомодность; в конце концов это дело вкуса), нам показалось, что авторы так до конца и не поняли, на кого он рассчитан, в силу чего возможны проблемы при его коммерческой "раскрутке". С одной стороны, если вспомнить о том же "бонусном" фольклорном диске, это "взрослый", точнее — всевозрастной продукт. Однако явный образовательно-обучающий, даже с небольшим перехлестом уклон квеста ("Птах" — скорее квест, нежели обучалка) говорит о детском "посыле" проекта. Вряд ли подобное раздвоение, на которое накладывается и жанровая неоднозначность, можно записать в актив проекта (автор рецензии, впрочем, считает несколько иначе).

Впрочем, быть может, мы чего-то недопонимаем, и это, так сказать, квест семейный (обычный на Западе жанр): потешились, поучились чада, за компьютер сели взрослые домочадцы. Кто знает, кто знает...

**И**так, любезные читатели, давайте проведем эксперимент: ну-ка, кто из вас знает, что такое BFG-9000? Так, вижу, что все. А чем собирают спай? Ну.. почти все. Зачем нужны эфирные стрелы? Отлично, отлично, молодцы!

Теперь скажите, что такое "мутовка"? Нет, это вовсе не смутно-оскорбительное обозначение особы женского пола, мутовкой масло сбивают. Что такое "светец"? Не надо "ослить", никакого отношения к жаргонному "звездце"! И вполне парадоксальному "светик ясный" это слово не имеет. Светец — это такой осветительный прибор. А теперь закончите фразу: "Биться не на живот, а на..." Да не "на спину", а "на смерть", неучи!

Короче, все с вами ясно: родной язык местами усиленно подзабыт (в том смысле, что не знали да забыли). Ещё бы, уж сколько лет, как все мы смешили серию "Книжка за книжкой" на мерцающий монитор, и если нам и попадется где-нибудь козлик (обычно он встречается в DOOM'e), то мы не

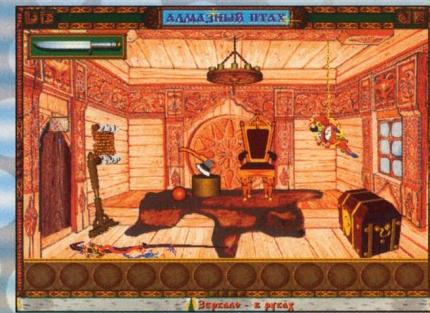
колеблясь оставляем от него рожки да ножки. Потище любого волчина.

И вот тут-то родина решила постучаться к нам, подзабывшим ее детям, прямо с этого самого экрана (как ни убегай Магомет от горы, она его все равно догонит).

Богата земля наша игрушками — и рез-

ными, и надувными, и мягкими, и твердыми, и обучающими, — а с компьютерным делом обстоит пока не очень. Но, что характерно (не говорю "приятно" или "ужасно") — все зависит от профессионализма и вкуса создателей), если руки отечественного компьютерного деятеля все-таки доходят до создания игр для PC, то продукт этот часто бывает с явным фольклорным или местным уклоном: хоть и на дрожащих еще ножках, а наши юные игро-делатели уже пытаются идти своей дорогой, хотя бы в плане сюжетном.

На этот раз Россия постучалась к нам в виде знакомом и милом: вот вам "Алмазный птах", рисованый волшебный квест по мотивам русских сказок,



сочиненный в стариинном уральском городе Перми!

Сразу скажу, что вышло совсем неплохо. Несмотря на то что технологически выбранный авторами метод реализации давно уже устарел, вещь, сделанная со вкусом и без нарушения законов этого самого жанра, всегда имеет право на существование.

Авторы же "Алмазного птаха" явно преследовали прежде всего цель образовательную, а это вообще особая статья. При такой ориентации все неприятные с игровой точки зрения моменты получают некоторое оправдание. Скажем, для игры обучающей вполне допустимо, чтобы в кадре совершенно отсутствовали какие бы то ни было персонажи: в "Алмазном птахе" мы, то есть главный герой (которого тоже не видать), общаемся исключительно с интерпретами, а если кто в кадре и появляется, так только в виде говорящей головы, чтобы нас похвалил или поругал.

Надо отметить, что почти полное отсутствие одушевленных героев — очень характерное качество игры. После того как на вводном экране промелькнут в хороводе красные девицы, людей мы больше и не встретим, только головы в пол-экрана. Животные еще изредка попадаются (вроде Царевны-Лягушки, которой предстоит долго-долго путешествовать с нами в ведре с живой водой, или зловредного Паука — правда, он все равно питается каменными мухами).

Зато предметы крестьянского быта здесь куролесят как хотят! Именно с ними авторы и хотели нас познакомить в первую очередь, и постарались на славу!

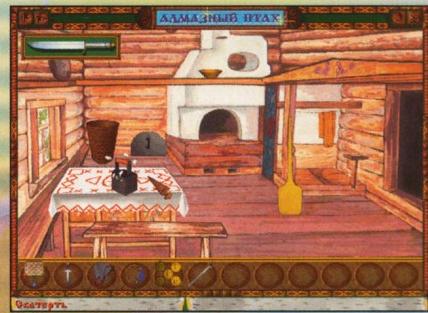
Как лихо тяжелый чугунный уголь раскатывает по скатерти-самобранке (если вы догадались заправить его углеми, конечно!). Какой аппетитный прянник получается из муки, которую вы намололи на волшебной мельнице, и петуха, которого сшибли с ворот Бабы-Яги! А уж эпизод с варкой каши из топора — это просто шедевр! Зачем люди, когда так ладно да ловко и дрова сами рубятся, и масло сбивается, горшок сам скатается в печку, а ложка — в горшок?

Заодно волей-неволей вам придется полностью освоить процесс протапливания печи, и попробуй ошибись! Рано вышку закроешь — угоришь, поздно — без каши останешься, будешь голый топор грызть...

Игре явно не хватает динамики — что опять-таки неизбежно в обучающей игрушке. Трудно одно-

временно стоять у доски с указкой и пускать самолетики. Зато в "Алмазном птахе" очень уютно и спокойно: золотистые, мягкие тона, неторопливое разведение сюжета, обстоятельные головоломки. Текста много... ох, как много! Тут уж авторы явно перегнули! Море, море медленно проплавывающего текста — красного на красном фоне, да еще эти стилизованные замысловатые буковочки! Нет, друзья мои, это тяжко!

Загадки по большей части довольно логичны и весьма фольклорны. Разработчики явно отнеслись к своей задаче с предельной серьезностью: ходили по музеям, читали литературу, говорили со знающими людьми.



...Но все-таки дали пену! Как на кружке русского кваса... или немецкого пива.

Друзья мои! Если вам еще когда-нибудь скажут, что в светец можно поставить дорожный посох, даже самый заваливший — не верьте! Ни за что! Светец — это тоненькая такая стоечка, в него защемляется лучина, то есть очень хлипкая сухая щепка. Ее жигают, и получается что-то вроде торшера. Ну какой тут посох?

Ну уж, если я взялась за "наезды", то не могу еще раз не вернуться к текстам. Пожалуй, это самое слабое место в целом весьма неплохой игрушки. Бесконечные неясные вариации то ли на тему русских народных сказок, то ли русской истории, вся фольклорность которых заключается в этой ленинской хитринке ("В стародавние времена, еще при Царе Косаре, случилось это в одной прекрасной земле"), обилие пословиц ("пришла беда — отворяй ворота", "не тем концом, да не потому месты"), при том что все это странным образом наполовину зарифмовано ("Если ты из рода Ионнов, не страшись в лабиринте обманов" — ничего себе вирши!). Да и сам текст, увы, достаточно деревянный — далек он и от тех же русских сказок, на которые опирается, и от привычных игровых сказок. Вообще от всего далек. Неловко переложенная на русский язык инструкция по пользованию неизвестно чем. И много его, так много, что деваться некуда.

Но разве есть хоть одна игра, где главное — текст? Нет таковых! Текст может выручить неважную игру, но погубить хорошую — вряд ли. В общем, не так уж это и страшно — напишет текст к следующей игре кто-нибудь потреплив, и все будет ОК! Ой прости, и будет все зело красно!

В самом деле, хочется надеяться, что следующая игра будет!

— Наталья Дубровская



"Алмазный птах"  
"Севур Артс"

(Пермь)

8/10

# Джойстик в авиационных очках и с шотганом в автомобиле

ТЕСТОВАЯ ЛАБОРАТОРИЯ "МАГАЗИНА ИГРУШЕК" БЕРЕТСЯ ЗА ПАЛКИ

## Результаты тестирования джойстиков

Даже если вы не собираетесь использовать этот чудо-джойстик по прямому назначению (то есть для игр), эта модель все равно способна пригодиться в хозяйстве — хотя бы гостям показывать: мол, вот мы какие, такую красоту имеем... Но хватит шутить: могучее сооружение на стандартной для устройств от ThrustMaster платформе, множество разнообразных кнопок, два регулятора, профиль симпатичного доисторического чудовища. Охотники до ZX-Spectrum легко вспомнят старое добре время, когда весь "софт" управлялся джойстиком. Так вот, на TQS имеется замечательное устройство по имени TrackPoint, что по сути является хитроумным заменителем мыши. Впрочем, при желании его можно отключить и насладиться обычной мышкой, подключенной через джойстик.

Да, вы угадали, это геймерское удовольствие стоит серьезных денег, но оно-таки действительно их стоит! Описать ощущения от "общения" с прибором довольно тяжело: его нужно щупать, щупать и нежно поглаживать — наслаждение гарантировано. Достаточно лишь упомянуть, что у этого джойстика имеется специальный регулятор степени "сопротивляемости" рукоятки...

Педали. Настоящие, суровые, стопроцентные педали. Из себя все железные и рифленые. Кнопок, разумеется, нет, потому что педали. "Фундамента", понятное дело, тоже. Заодно можно применять в качестве ножного тренажера, хотя при использовании Rudder Control System по прямому назначению впечатлений ощущимо больше. После некоторого опыта работы (то есть игры) с педалями словарный запас играющего сокращается до единственного слова, и слово это "хочу!!!".



производитель ThrustMaster

Эргономика

95%  
100%



производитель ThrustMaster

Эргономика

100%  
100%



Элитный ThrustMaster позволяет себе иногда "ходить в народ", после чего из его лабораторий появляется что-нибудь этакое... как бы помягче сказать... для того же народа, что ли.

XL Action Controller, наиболее дешевое из виденных нами изделий от ThrustMaster, и есть тот самый "популистский" джойстик. Со всеми вытекающими отсюда последствиями. Так, к примеру, число кнопок сокращено до четырех, массивная квадратная платформа заменена на небольшое и легкое "обтекаемо-аэродинамическое" основание, способное, впрочем, не только услаждать взор, но и выполнять свои функциональные обязанности. Большим минусом является не слишком удобная в работе "шляпа". В целом же впечатление от джойстика не самое худшее, но, если честно, на Руси встречаются и более приятные девайсы. Правда, дороговаты они...



производитель ThrustMaster

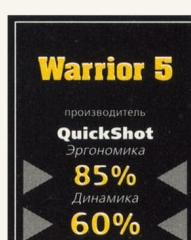
Эргономика

90%  
85%



Предупреждаем сразу: этот и три следующих прибора вряд ли способны удовлетворить эстетов от PC-гейминга и истинных ценителей-джойстикоманов. Запомни-те раз и навсегда: QuickShot — это QuickShot. Очень дешево, но не всегда сердито.

Что же до данной конкретной модели, то ее очевидным плюсом является наличие переключателей, регулирующих силу пружины, возвращающей собственно "палку" в исходное вертикальное положение. Увы, при этом присутствует острый дефицит кнопок — их всего две, что нас, избалованных трастмстеровскими приборами, серьезно огорчило. Правда, есть такая штуковина, как Auto Fire, но впечатление от него было смазано неравномерностью ведения стрельбы с помощью данной кнопки (получается нечто вроде очередей). На столе держится на присосках. Последние постоянно отваливаются.



производитель QuickShot

Эргономика

85%  
60%





**Super  
Warrior**  
производитель  
**QuickShot**  
Эргономика  
90%  
Динамика  
75%



**Sky Hawk**  
производитель  
**QuickShot**  
Эргономика  
50%  
Динамика  
50%



**Intruder**  
производитель  
**QuickShot**  
Эргономика  
70%  
Динамика  
65%



**CyberPuck**  
производитель  
**Forte Technologies**  
Эргономика  
80%  
Динамика  
70%

Приз

Вполне достойный для своей цены "стик". Удвоено — по сравнению с предыдущей моделью — число кнопок (четыре все же чуть лучше, нежели жалкие две), имеется Throttle, прилично ведет себя Auto Fire. Ну и, конечно, ставшие классическими для данного семейства присоски. Увы, поведение присосок от модели к модели не улучшается. Отскакивают...

Откровенно: понравился далеко не всем нашим тестерам. Прозвучала даже мысль, что это "не джойстик, а устройство, выпущенное известной фирмой для обмана простодушных туземцев с затерянных островов Индийского океана, этих устройств доселе не видавших" (цитата). В защиту можно сказать лишь то, что изделие имеет цену, доступную даже советскому пионеру. А играть в симуляторы, применяя Sky Hawk, все же куда приятнее, нежели терзать клавиатуру.

В заключение о любимом: по большому счету больше всего нам запомнились присоски для крепления основания к столу; если они не отклеились — считайте, что вам крупно повезло.

Джойстик средненький по всем параметрам — нечто промежуточное между Warrior 5 и Super Warrior от того же производителя: подобающее удобство, цена, дизайн и тому подобное. Две кнопки, зато приличный Auto Fire и средней комфортности колесико для регулировки газа. Нам показалось, что диапазон перемещений "палки" чуть маловат, но, возможно, это дело вкуса. Неизменными в семействе остаются только присоски, считающие своим святым долгом отвалиться от стола в самый неподходящий момент!

Странноватое трехкнопочное сооружение, которое надо держать в руке. Причем не просто в руке (покажите нам джойстик, который надо держать в зубах), а на весу. Кнопки работают очень прилично, а вот динамика диковинная — есть задержка примерно в пол-секунды, но, похоже, сделано это с целью защиты от лишних вибраций (поутру у некоторых трясутся руки...). Впрочем, больше огорчает то, что реакция на движение неровная. Иначе говоря, наклоняя джойстик с постоянной скоростью, нельзя рассчитывать на равномерный наклон вашего летала.

В заключение стоит добавить, что именно такими девайсами комплектуется знаменитый шлем виртуальной реальности VFX-1. И за это CyberPuck'у можно простить многое.

широкий выбор колонок

**JAZZ HIPSTER**

ТОЛЬКО У НАС МОДЕЛИ

**J-520AV**

"Необходимо отметить действительно мощный, сочный и агрессивный звук... общая картина производит некоторое впечатление — прежде всего своей насыщенностью. Особо приятны взрывы, выстрелы — соль "игрового звука". Достигается это за счет хорошего баса."

("Магазин игрушек" #6'96)

**J-707AV**

"...колонки названы экспертами лучшими. Качество и мощность звука вполне на уровне акустических систем неплохого музыкального центра."

(("Магазин игрушек" #6'96)

Розничная Тирода

**SOUND GALAXY™**

мы продаем только то,  
что купили бы сами

ВСЕ МОДЕЛИ НАКОПИТЕЛЕЙ CD ROM И ЗВУКОВЫХ КАРТ

у официального дистрибутора фирмы

лучший CD ROM 1995 г.

**AZTECH CDA468**

**AZTECH**

и модели 1996 г.

**CDA668, CDA868 и CDA1068**

специальные скидки для дилеров  
консультации, гарантия, установка

**Sound Galaxy**  
VOYAGER 6X

Белый ветер, Москва  
Квеста, Новосибирск  
MPC Club, Москва  
АСП Техсервис, Екатеринбург

т. 924-5372  
35-0981  
943-9293  
53-3433

Альба, Тольятти  
Симплекс, Коломна  
Арта, Москва  
Магма, Москва

22-0951  
4-5352  
232-1945  
237-6401

TEL.: 165-09-00,  
ФАКС: 164-26-59,  
E-mail: skvltd@online.ru

**VK Ltd.**

# Что за Yamaha SW60XG в вопросах и ответах

Можно ли с помощью обычного персонального компьютера профессионально работать со звуком? Безусловно, можно! Только вот обойдется это в копейку... У вас есть для этого свободные деньги? Впрочем, не все так печально. Один из очень любопытных вариантов решения этой проблемы предлагает компания Yamaha, представляя которую, наверное, нет нужды. "Ямаха", кстати, отметилась уже и в "Магазине игрушек", когда ее замечательная дочерняя аудиоплата DB50XG удостоилась "Нашего выбора", высшей награды журнала (см. #5'96). Являясь одновременно и разработчиком, и производителем музыкальной аппаратуры, Yamaha с успехом адаптировала собственную профессиональную технологию синтеза AWM-2 для нужд PC. Результатом стало появление дочерней платы DB50XG, чье высокое качество синтеза, действительно профессиональные возможности и невысокая цена помогли завоевать сердца музыкантов, разработчиков программного обеспечения и игр и, конечно же, пользователей, мечтающих иметь качественный звук на своем компьютере. Это, к слову сказать, лишний раз подтверждается быстрым принятием стандарта XG многими производителями игр и мультимедийных приложений.

Вдохновленная успехом, Yamaha сделала следующий, не менее благополучный шаг — выпустила SW60XG, ISA-версию упомянутой выше звуковой платы, добавив к ней еще один эффект-процессор для обработки аналогового сигнала и мощное программное обеспечение. Так можно ли с помощью обычного персонального компьютера профессионально работать со звуком? Можно и нужно. И по доступной цене!

Можно ли с помощью SW60XG записать (оцифровать) звук с микрофона или линейного входа?

Можно ли посредством SW60XG создавать и записывать собственные инструменты?

Что делать, если в компьютере уже есть несколько звуковых плат?

Будет ли SW60XG работать под Windows 95?

Как уже отмечалось, SW60XG не использует IRQ- и DMA-каналы. Адрес порта легко может быть изменен, и плата будет работать вместе с другими картами. Отметим также, что SW60XG взаимодействует не только со SB-совместимыми звуковыми платами, но и с платами таких производителей, как Aztech, Gravis, Turtle Beach Systems, Roland...

Нет. Как, впрочем, и с DB50XG. Как уже говорилось, Yamaha SW60XG является платой для наращивания, и владелец компьютера со звуковой картой, легко может воспользоваться уже существующими возможностями. Необходимо учитывать и то, что второй канал оцифровки занимает дополнительное прерывание, а значит, вероятны конфликты между устройствами. Кроме того, в профессиональных приложениях обычная SB-совместимая плата как правило не удовлетворяет требованиям по качеству оцифровки, и пользователь, возможно, захочет применить профессиональные платы (к примеру TB Tahiti) совместно с SW60XG. Помимо всего прочего подобная архитектура позволит записывать в реальном времени на жесткий диск синтезированную музыку и оцифрованный звук, обработанный эффект-процессором. Иначе говоря, получать законченное произведение.

А как SW60XG "контактирует" с играми?

Успех платы DB50XG во многом определяется ее невысокой стоимостью. И поскольку Yamaha использует в SW60XG тот же набор

микросхем, что и в дочерней плате, сведя к минимуму необходимость инсталляций, нет никаких причин для повышения цены на SW60XG.

Почему SW60XG так дешева?

Чем плата комплектуется?

Что же это такое — SW60XG?

Какова необходимость появления SW60XG на рынке звуковых плат?

Почему SW60XG не имеет внешнего порта для MIDI и джойстика?

Чем особенна SW60XG?

Yamaha рассматривает SW60XG как плату для наращивания уже имеющейся у покупателя системы. Принципиальным моментом при этом, с точки зрения специалистов Yamaha, является простота наращивания и отсутствие конфликтов с другими устройствами. Так как у многих пользователей PC уже имеются звуковые платы или материнские платы с интегрированным SB, в их компьютерах есть и внешний MIDI-порт. Поэтому нет смысла усложнение платы, что обычно приводит к конфликтам между устройствами из-за прерываний.

SW60XG использует тот же набор микросхем, что и неоднократно награжденная плата DB50XG, плюс 18-битный выходной каскад профессионального качества. SW60XG не занимает IRQ- и DMA-каналов (похоже, это реализовано впервые). Она на 100% совместима с GM/GS MIDI и XG-стандартами, а также полностью с MPU401 и профессиональным тон-генератором Yamaha TG300. Кроме того, на SW60XG установлен дополнительный эффект-процессор для обработки аналогового сигнала, подаваемого через внешний вход.

## Что такое XG?



Нет. Yamaha SW60XG сама является синтезатором с богатым набором встроенных высококачественных инструментов (676 инструментов и 21 набор ударных), которые способны удовлетворить самого требовательного слушателя — и качеством звучания, и богатством имеющихся тембров. Не стоит забывать и о трех независимых 24-битных DSP-процессорах, позволяющих создавать 64 типа эффектов с возможностью адресации на каждый MIDI-канал отдельно. Что это значит? А то, что пользователь, обрабатывая эффектами уже имеющиеся звуки, всегда может добиться нужного ему звучания.

Естественно! Плата с успехом "трудится" и под Windows 3.x, и под OS/2, и под любой другой операционной системой, имеющей доступ к MPU401. Кстати, для своей работы SW60XG не требует каких-либо драйверов или управляющих программ.

9. На сегодня Yamaha подписала соглашение о полной поддержке стандарта XG в играх с 27 ведущими производителями игр (Psygnosis, Time Warner Interactive, Infogrames и др.). Кроме того, SW60XG полностью совместима с игровыми стандартами GM/GS.

SW60XG комплектуется признанной во всем мире программой для написания музыки Cakewalk Express (с полным и подробным описанием), компакт-диском с большим количеством демонстрационных аудио- и MIDI-файлов стандарта XG, а также программами XGEdition (для управления синтезатором) и EffectGear (управление эффект-процессором).

В начале 1990-х Комитет по MIDI-стандартам учредил стандарт, по которому все MIDI-совместимые звуковые устройства могли воспроизводить музыкальные MIDI-файлы.

General MIDI, будучи в целом удачным стандартом, не позволял, впрочем, до конца использовать динамические возможности воспроизведения, в чем особенно силен стандарт XG. Полностью совместимый с GM, XG значительно расширил диапазоны звуков, эффектов и т.д., предложенных GM.



# YAMAHA

МегаТрейд  
авторизованный  
дистрибутор  
в России

### Дочерняя плата YAMAHA DB50XG

676 instruments, 21 drum sets; 32 notes polyphony AWM-2 wave-table, 4MB ROM; Effects: Reverb (11 types), Chorus (11 types), Variation (42 types). Compatibility: General MIDI, XG MIDI, GS MIDI, Wave Blaster

### Звуковая плата YAMAHA SW60XG

676 instruments, 21 drum sets; 32 notes polyphony AWM-2 wave-table, 4 MB ROM; Effects: Reverb (11 types), Chorus (11 types), Variation (42 types). DSP effect processor. Soft Ware: Cakewalk Express. Compatibility: General MIDI, XG MIDI, GS MIDI.

### Внешний тон-генератор YAMAHA MU10XG NEW!

676 instruments, 21 drum sets; 32 notes polyphony AWM-2 Wave-table, 4 MB ROM; Effects: Reverb (11 types), Chorus (11 types), Variation (42 types). Ports: Serial, MIDI. Soft Ware: Steinberg's Cubasis.

### MIDI контроллер-клавиатура YAMAHA CBX-K1

37 mini keys with velocity sensitivity, Pitch Bend and Assignable wheels, Octave switches, Full MIDI control.

### Басовая колонка YAMAHA YST-MSW10 Subwoofer

Output power: 25 Watts. Frequency Response: 30Hz-250Hz ± 3 dB

### Активные колонки YAMAHA YST-M15

Output power: 10 Watts each speaker. Frequency Response: 70Hz-20kHz ± 3 dB

### Активные колонки YAMAHA YST-M20 DSP NEW!

Output power: 10 Watts each speaker. Frequency Response: 70Hz-20kHz ± 3 dB Digital Surround Processing

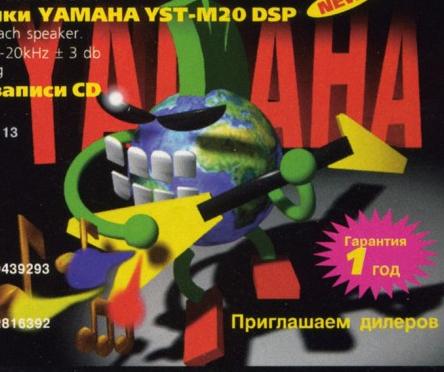
### Устройства для записи CD

МЕГАТРЕЙД  
ст. м. Беговая, ул. Беговая, 13  
тел./факс: (095) 9458877  
тел.: 9454960/9454961

GLADIS MULTIMEDIA  
ст. м. ВДНХ, ВВЦ  
тел./факс: (095) 9746005

MULTIMEDIA CLUB  
ст. м. Сокол  
тел./факс: (095) 9439290/9439293

UNIIMPORT  
ст. м. Сухаревская  
тел./факс: (095) 2818828/2816392



Гарантия  
1 год

Приглашаем дилеров



<b>ThunderPad</b>
производитель
<b>Logitech</b>
Эргономика
<b>90%</b>
Динамика
<b>100%</b>

ThunderPad очень приятно ощущать в руке, хотя коротковатый шнур прибора может доставить некоторые неудобства (шнур, вообще говоря, не такой уж короткий, но все же устройство, которое держишь в руке, просто по определению должно обладать длинным проводом). Четыре кнопки, причем две, Shift'ы, располагаются там же, где и на классических джойстиках для приставок, — с тыльной стороны устройства (под указательный палец). Еще две кнопки расположены сверху, и они там же дублированы с функцией Auto Fire (как же без нее в любимой аркаде!). Надо заметить, что Auto Fire сделан очень и очень недурно.

Резюме: очень достойный геймпад для всех, кто ощущает себя профессионалом в аркадах.



<b>Mark II. Flight Control System</b>
производитель
<b>ThrustMaster</b>
Эргономика
<b>90%</b>
Динамика
<b>90%</b>

Опять ThrustMaster, скажете вы, и мы станем скромно оправдываться, мол, куда от него деться, уж шибко крут... Несмотря на то что этот джойстик не столь монструозен, как его старший собрат F-16 FLCS, на удобстве работы это не сказалось: с Flight Control System чувствуешь себя комфортно в любой игре.

Заметим, что кнопки у джойстика просто так не программируются — только с помощью WCS, что, конечно, обойдется в копеечку, но при всем том себя оправдывает. Впрочем, если вы чихать хотели на всякое программирование, то вам и одного "стика" будет достаточно. С кнопками все просто — всего четыре, плюс "шляпа". В общем, ничего лишнего. О динамике говорить не будем —

TrustMaster дело знает! У нас даже создалось впечатление, что это слово придумали специально для обозначения джойстиков с хорошей динамикой.



<b>Mark II. Weapon Control System</b>
производитель
<b>ThrustMaster</b>
Эргономика
<b>90%</b>
Динамика
<b>95%</b>

Рукоять газа. Это, конечно, не TQS, но среди наших тестеров нашлись такие, кто утверждал, что-де в руке "он поудобнее будет, да и двигается приятней". Заметим, что по поводу руки — это чистая правда: ладонь ложится на девайс так, будто только для этого и создана.

А вот кнопок у Weapon Control System поменьше — всего шесть, да еще двухпозиционный переключатель. Зато есть аж пять лампочек. Другая симпатичная особенность: в отличие от TQS, устройство не требует трастмастерского "стика", то есть оно будет "живь" абсолютно с любым джойстиком, разве что кнопки на нем програмировать не сможет. Единственный замеченный недостаток: переводя переключатель основанием большого пальца (а именно так это делать удобнее всего), можно прищемить себе кожу...



**F-16 Throttle Quadrant System**  
**Flight Control**  
**System Mark II**  
**Rudder Control System**  
**Weapon Control System Mark II**



**ThunderPad**  
**XL Action Controller**



**CyberPuck**

Модель	Тип	Производитель	Дистрибутор	Цена, \$
CyberPuck	Джойстик	Forte Technologies	CompuLink*	39
F-16 Throttle Quadrant System	Акселератор	ThrustMaster	CompuLink	179
Flight Control System Mark II	Джойстик	ThrustMaster	CompuLink	129
Intruder	Джойстик	QuickShot	CompuLink	14
Rudder Control System	Педали	ThrustMaster	CompuLink	175
Sky Hawk	Джойстик	QuickShot	CompuLink	11
Super Warrior	Джойстик	QuickShot	CompuLink	18
ThunderPad	Геймпад	Logitech	MPC Club**	18
Warrior 5	Джойстик	QuickShot	CompuLink	12
Weapon Control System Mark II	Акселератор	ThrustMaster	CompuLink	159
XL Action Controller	Джойстик	ThrustMaster	CompuLink	39

\* Телефон компании CompuLink: (095) 913-6962

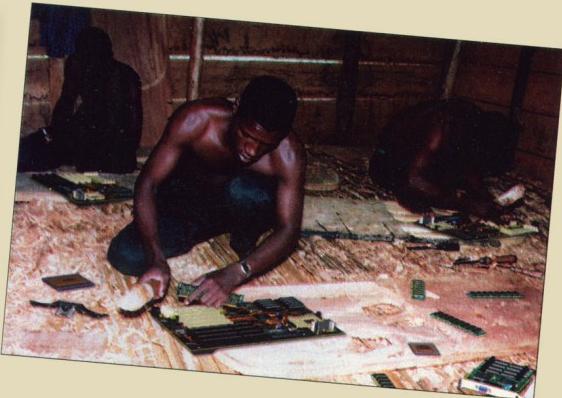
\*\* Телефон компании MPC Club: (095) 943-9220

# UPGRADE

## — НОВЫЙ уровень ваших компьютеров



Качественная память  
нужна всем!



Жесткие диски:  
чем больше,  
тем лучше!



Приводы CD-ROM  
движутся  
с невероятной скоростью!



—  
Каждому процессору —  
высококачественную  
плату!



**Р**ЕШАЕТЕ ли вы на компьютере сложные прикладные задачи, занимаетесь трехмерным моделированием, верстаете журнал или проводите время за играми (кстати, игры — наиболее яркая и увлекательная сторона современных высоких технологий — своеобразный индикатор прогресса в области как программных, так и аппаратных средств), наступает момент, когда производительность решительно перестает вас удовлетворять. Медлительность и задумчивость системы настолько раздражает, что вас начинают посещать навязчивые мысли о покупке нового компьютера и неприятные предчувствия связанных с этим расходов.

Избежать чрезмерных затрат поможет upgrade (или аппаратная модернизация), после которого производительность повысится до требуемого уровня без существенного ущерба для бюджета. Upgrade позволяет гибко управлять конфигурацией компьютера, приспосабливая ее под меняющиеся требования, активно использовать самые новые и передовые продукты и решения.

Компьютер — это вовсе не «черный ящик», а набор комплектующих, которые легко заменить или добавить, чтобы добиться желаемого быстродействия. Вы имеете полную свободу в конфигурировании «железа» вашего компьютера и всегда можете подобрать необходимые вам компоненты — процессор, системную плату, память, жесткий диск, привод CD-ROM, графический адаптер, монитор, оборудование для мультимедиа. Главное условие успеха — самый современный уровень и высокое качество комплектующих. В «ПИРИТЕ», первой в России фирме, специализирующейся на модернизации, вы найдете полный спектр высококачественных комплектующих от ведущих мировых производителей (а если у вас еще нет компьютера — мы соберем вам его на заказ и вы получите именно ту конфигурацию, которая наиболее полно отвечает вашим требованиям).

- Процессоры Intel, Cyrix, AMD
- Системные платы ASUSTeK, Data Expert
- Память Motorola, Toshiba, Siemens и других фирм
- Жесткие диски Fujitsu, Maxtor, Seagate
- Магнитооптика Fujitsu, Maxoptix
- Приводы CD-ROM Plextor, Sony и других фирм
- SCSI контроллеры Adaptec, BusLogic
- Графические адAPTERы ASUSTeK, Diamond, Matrox, Data Expert
- Мониторы и звуковые колонки Sony
- Звуковые платы Creative (Sound Blaster)

На все комплектующие предоставляется бесплатная гарантия. При необходимости вас проконсультируют наши специалисты. Наши электронщики высокой квалификации выполнят любые работы по модернизации компьютеров.

Многоканальный телефон АО «ПИРИТ» (095) 115-7101.

**У нас только высококачественные комплектующие!**

# СД-РОМЫ, КОТОРЫЕ МЫ ВЫБИРАЕМ

ТЕСТОВАЯ ЛАБОРАТОРИЯ "МАГАЗИНА ИГРУШЕК" УЧИТСЯ СЧИТАТЬ ДО 12-ТИ

**Д**о десяти мы хотим и немножко, но уже научились, а вот до 12-ти... До двенадцати нам, если честно, пока слабо. Путаемся, переходим на английский и русский народный. Но вины нашей, вообще говоря, в этом никакой — просто ни один московский дистрибутор до сих пор не торгует 12-скоростными приводами CD-ROM. Да и сами разработчики, по нашим сведениям, лишь готовятся к предстоящим этой осенью банкетам-презентациям 12-скоростных "драйвов". В общем, давайте ограничимся пока десятками, а дюжины оставим на потом...

CD-ROM — жуткая английская аббревиатура (нам самим не нравится), поэтому за глаза мы кличем оные устройства такими панибратско-нежными словами, как "драйв" или даже "сидиушник". На чем далее и остановимся (чай, не институт благородных девиц, а нешуточный и острозвонный "Магазин...").

Обычно выводы положено делать в конце, но на этот раз с них стоит начать: если вы, не дай бог, живете с PC без драйва — ноги в руки, и в магазин (покупать); если же компьютер приобретается нынче, то от машины без встроенного CD-ROM следует бежать с утвержденною скоростью. И это минимум. Иначе на ней очень скоро не то что поиграть (а ведь именно для этой цели только и должен использоваться компьютер — согласны?), но и письмо, разумеется, с картинками, в родной журнале не напишешь.

Так вот. Остаток данного собрания знаков алфавита посыпан вским доводам, касающимся исключительной полезности сидиушников, а также неким авторитетным подсказкам, какой из них предпочтеть (см. ниже в главке "Результаты тестирования").

#### Когда мы были молодыми...

...а популярный напиток "пиво" стоил два рубля за литр, появилась такая великая игра, как Civilization. Почему именно она приходит на ум? Да потому, что это была едва ли не первая (на памяти многих) игрушка, никоим образом не умещавшаяся на одной дискетке. В результате обладатели компьютеров с винчестерами (не смейтесь, тогда бытовали и компьютеры без винчестеров) вычищали около двух мегабайтов дискового пространства (смешно вспоминать) и наслаждались новейшей микропрозаической игрушкой. Остальным оставалось кусать локти да поигрывать в древний хлам.

С тех пор утекло много воды, размер среднего "винта" вырос в десятки раз, а "габариты" игр — в сотни. И тесно стало

новым играм с изощренной графикой и немереными звуковыми файлами на винчестерах игроманов, и взмолились они: "Господи, наш боже, да пошли же ты наконец такие диски, на которые мы вместимся!". И скжалилось над ними небо, и... (это гон, извините, увлеклись). В общем, считайте вышесказанное этакой беллетристической подводкой к тому эпохальному факту, что настал день, и появились CD и, соответственно, драйвы, на которых "компакты" можно было гонять. И началось.

На первых порах производители даже не знали, что делать с внезапно свалившимся на них дисковым пространством (каждый CD — это как-никак около 650 Мбайт информации); сами же игры оставались до поры до времени сравнительно небольшими, что теоретически позволяло сбрасывать их на винчестер. Но все равно почти все кинулись приобретать драйвы: легко запускать DOOM с жеского диска, но проблематично сбросить на него DOOM Mania, ибо до отказа забытый "компакт" с таким названием кроме собственно DOOM содержит редакторы уровней, огромное число смастеренных любителями WAD-файлов и множество всякой всячины, способной привести истинного DOOMera в состояние шенячего восторга.

Затем стали разрастаться игры — за полгода средний размер игровой программы подскочил с 7 до 150 Мбайт. Что? Вы хотите сказать, что ваш винчестер в пять раз объемней? Очень хорошо, остроумные ваши наши, но, во-первых, что вы будете делать, если одновременно выйдут шесть заслуживающих внимания игрушек, а во-вторых, мы сказали "средний размер", а не максимальный (помните игру на семи сидюках?), и в-третьих: дружок, а как ты собираешься устанавливать игру такого объема на винчестер? С дискеточкой? В таком случае, как говорят программисты, регистр флагов тебе в руки, ибо процедура копирования чего-либо с сотни дисков делает человека психбольным ранее, чем он вставит в дисковод последний из флопов.

Естественно, область применения драйвов одними игрушечками не ограничивается: буде на то необходимость, на них можно хранить серьезный "софт", сборники картинок, наконец, крутить аудиодиски. А еще с помощью специальной карты на PC, оборудованном драйвом (не всяким, к сожалению), можно запускать игры для приставки Panasonic 3DO! Как вам такая перспектива — два игровых компьютера в одном? Все знакомые дезинтегрируются от зависти.

#### Скорость

Итак, разговор о прелестях CD-ROM'ов можно считать законченным: прониклись все — вещь полезная. Встает другой вопрос: что именно предпочесть, ведь драйвы бывают очень разные. Начнем со скорости.

Желающим разрешается обидеть человека, который возьмется утверждать, что для игрушек достаточно односкоростного привода (диск в нем вращается с той же скоростью, что и в CD-аудиоплейере). Хоть он и дешев (сегодня — почти даром), но использовать его можно лишь для запуска каких-нибудь очень "спокойных" игрушек, например квестов, да и то, в конце концов у пользователя столь медленного устройства расширяется словарный запас в части ругательств. Будь он хоть сущим ангелом. В случае не очень быстрой машины и в меру навороченной игры с достаточно сложными эффектами поиграть вообще не удастся: кто же терпит передвижение главного героя со скоростью четыре шага в час (это преувеличение — с такой скоростью "бежал" Warlock на 486SX25/4 с односкоростным драйвом!) Но грустить рано, ибо числовой ряд единичкой, слава богу, не ограничивается: за 1 следует 2, 3, 4 и даже 12...

О чём говорит вся эта цифрица? Произнося "дву-, четырех-, шести- и т.д. -скоростное устройство", мы имеем в виду, что данный CD-ROM в два, четыре, шесть и т.д. раз быстрее, нежели односкоростной драйв, который способен передавать данные со скоростью примерно 150 Кбайт/с. Новые устройства, соответственно, умеют "делать" 300, 600 и т.д., до 1800 Кбайт/с (те самые 12-скоростные модели). Однако на самом деле цифры не столь красивы, какими должны быть: маркировка показывает лишь порядок, истинную же скорость передачи данных необходимо определять экспериментально (чем, собственно, мы и занимались).

Но это один момент. Второе соображение заключается в том, что на реальную скорость работы устройства существенным образом влияет также время поиска информации. Об этом параметре, который также определялся нами во время тестирования драйвов, можно сказать лишь то, что чем он меньше, тем лучше.

Итак, что же предпочесть? Маленький совет: если с финансами тяжело, следует брать четырехскоростное устройство, если терпимо — восьми- или десятискоростное. Почему? Как уже говорилось, 2-скоростной CD-ROM — это тот абсолютный минимум, от которого нужно плясать. Любая "жестянка" приобретается на длительный срок, поэтому даже если

денег всего ничего, стоит все же наскрести хотя бы на 4-скоростной девайс. Ну а далее все просто — так как 6-скоростные сидюшники особой популярностью не пользуются, и, памятуя о том, что будущее не за горами, ступайте в магазин и покупайте восьмикоростной драйв. Почему не 10-скоростной? Только потому, что сегодня "средний" четырехскоростной CD-ROM обойдется примерно в 50\$, восьмикоростной — в 100\$, а при дальнейшем увеличении скорости (при условии сохранения качества) цены могут запросто скакнуть за 200\$ и даже более, отдача же минимальна — ну хватит его на пять лет, так за это время, быть может, компьютер сменить придется.

Полгода-год назад трудно было рекомендовать скоростное устройство еще и по той причине, что большинство используемых в нашей стране дисков были пиратскими (что есть, то есть!), а значит — второсортными в плане качества. Читать же некачественные диски много проще именно 2- или даже односкоростному приводу: чем меньше скорость, тем проще понять, что же там записано. Ныне ситуация, к счастью, пошла на поправку — производители "научили" драйвы при необходимости снижать скорость до единицы или даже до половины оной. В результате современный восьмикоростной девайс способен читать диски даже лучше, нежели его двухскоростной коллега. Эта технология используется не всеми, но среди восьми- и десятискоростных устройств таких CD-ROM'ов несравненно больше, чем среди менее скоростных приборов. Вывод очевиден.

Провода нынешнее тестирование, мы,

кстати, исходили из предпосылки, что о 4-скоростных устройствах сегодня всем все известно, 6-скоростные особого внимания не заслуживают, а вот помучить "восьмерки" и "десятки" — это правильно и полезно.

#### Способ загрузки CD

...А еще драйвы разнятся по способу загрузки диска. Возможно использование выезжающего "подноса" (на английском он называется "trey") либо специального пластикового конверта, "caddy", в который диск вкладывается до загрузки в накопитель, после чего конверт вместе с диском вставляется точно так же, как трехдюймовая дискета или магнитооптический диск.

С одной стороны, первый вариант удобнее, однако и у caddy есть свои преимущества. Во-первых, меньше вероятность повреждения диска: пыль на него не попадает, пальцами рабочую поверхность никто не трогает. Недаром этот способ загрузки носителей принят в качестве промышленного стандарта. Во-вторых, не все накопители с выдвижным подносом поддерживают работу в вертикальном положении, с caddy же в данном случае никаких проблем не возникает.

#### Внешний или внутренний?

Драйв может быть как внешним, так и внутренним. На внешний глядеть не рекомендуем — либо медленный, либо дорогой, а польза оттого, что устройство располагается снаружи, как показывает практика, небольшая (внешний CD-ROM может понадобиться, пожалуй, только в том случае, если на вашей

машине совсем не осталось места).

Подключение внутреннего драйва может происходить разными способами. Чтобы продавец не пугал вас всякими нехорошими словами, постарайтесь усвоить следующую информацию. Если про понравившееся вам устройство говорят, что оно рассчитано на интерфейс SCSI (этот интерфейс создавался для использования в высокопроизводительных рабочих станциях и серверах, а не в домашних компьютерах; в результате он имеет высокое быстродействие, но цена этого указана выше), лучше его даже не трогайте: дорого и самому подключать трудновато. "Смягчающее" обстоятельство одно — если сидюшник и звуковая карта приобретаются в составе набора, а на звуковой карте есть SCSI-разъем, и если все остальные характеристики оного набора вам по душе (вообще же, покупка SCSI-устройства для игры, мягко говоря, не оправдана).

Если же вам сообщают, что драйв является (E)IDE-устройством\* (именно с помощью этого интерфейса в младших моделях РС подключаются винчестеры и прочие накопители), это есть очень хорошо, поскольку дешево и сердито. На него и ориентируйтесь.

\* EIDE — это Enhanced (улучшенный) IDE, однако по причине скоропостижной смерти последнего буковка Е иногда теряется, и производители говорят об IDE-устройствах. Кроме того, некоторые используют аббревиатуры ATAPI или AT-bus. Все эти термины означают одно и то же, а именно (в данном контексте) EIDE CD-ROM.

## Результаты тестирования

Вот уже несколько лет очень симпатичная нам фирма Aztech (половина редакционных драйвов собраны этой компанией) не меняет дизайна своих CD-ROM: все та же пара кнопок в виде "пупырышек", да шестеренка, регулирующая громкость звука в ваших наушниках (если, конечно, вы не забыли присоединить их к разъему на передней панели драйва). В общем и целом, данный 8-скоростной привод показал не самые высокие результаты в своем классе (достаточно посмотреть на характеристики драйвов-аналогов), зато фирма-производитель постаралась и написала очень неплохой набор драйверов для своего устройства. Эти драйверы, во-первых, способны поддерживать абсолютно все CD-ROM'ы с интерфейсом EIDE, а, во-вторых, и это порадовало наших экспертов много сильнее, они оказались единственными драйверами, с которыми не возникло вообще никаких проблем.

Модель 10-скоростная, поэтому налицо значительное увеличение скорости передачи — естественно, по сравнению с восьмикоростным приводом того же изготовителя. Но это не единственное положительное изменение: меньшее, чем у предыдущей модели время поиска сектора, также говорит в пользу производителей, поскольку далеко не у каждой фирмы получается разом улучшить оба показателя. Aztech'у это удалось. Справна. Снизить время поиска в полтора раза — весьма достойный результат.

В активе этого 8-скоростного привода не только качественно выполненная документация и весьма грамотная программа установки, но и довольно приличные скоростные характеристики: драйв трудится даже несколько лучше, чем обязан, — а именно на целых 24 Кбайт/с быстрее!

Приняв во внимание, что привод очень тих в работе, можно говорить о том, что GCD-580B станет недурным приобретением для домашнего пользования. Ибо кто не любит тишину и покой, особенно если за нее не приходится расплачиваться скоростью работы!..

**Aztech Zeta x8**  
ЧТЕНИЕ: 1145  
Кбайт/с  
ПОИСК: 279  
мс



**Aztech Zeta x10**  
ЧТЕНИЕ: 1493  
Кбайт/с  
ПОИСК: 161  
мс



**GoldStar GCD-580B**  
ЧТЕНИЕ: 1224  
Кбайт/с  
ПОИСК: 162  
мс



## NEC CDR-1410A

ЧТЕНИЕ: 1261  
Кбайт/с  
ПОИСК: 155  
мс

Всемирно известная компания NEC уже не раз демонстрировала всем, что если уж она берется производить оборудование, то делает это от души. Все это в полной мере относится и к ее мониторам (о которых мы, быть может, еще поговорим), и к приводам CD-ROM. Тестируемый 8-скоростной драйв показал отличные результаты, что с учетом непрекращающегося авторитета фирмы и популярности ее торговой марки позволяет нам без сомнений рекомендовать его приобретение. С одной оговоркой — если вас устроит цена.

## Panasonic CR-583B

ЧТЕНИЕ: 1206  
Кбайт/с  
ПОИСК: 158  
мс

Достойный привод, и результаты показали, что называется, на уровне. С первого раза подключился и заработал. Вообще говоря, этот 8-скоростной драйв доставил минимум проблем: единственное, что пришлось сделать — переставить перемычку. Правда, заметим мы, ратуя за справедливость, все только что сказанное в равной мере относится вообще ко всем дисководам Panasonic.

Увы, в данном случае не обошлось и без небольшой ложки дегтя. К сожалению, драйверы, которыми производитель комплектует этот привод CD-ROM, имеют обыкновение — и весьма постоянное — “подвисать”. В оправдание Panasonic'a можно сказать только одно: оные драйверы нужны лишь под DOS, для функционирования под остальными операционными системами хватят стандартных. Впрочем, и под DOS вовсе не обязательно использовать “родной” комплект “софта” — сгодятся программки практически от любого ATAPI CD-ROM, к примеру от Aztech или GoldStar. Но все же это довольно серьезная проблема, и мы не напрасно ее затронули.

## Panasonic SQ-TC510N

ЧТЕНИЕ: 1280  
Кбайт/с  
ПОИСК: 140  
мс

Это не просто 10-скоростной CD-ROM, это даже больше, чем просто CD-ROM! Заинтригованы? Разъясняем. SQ-TC510N — это 5-дисковый CD-ROM changer. Вы можете положить в данное устройство целых пять любимых CD и крутить их, ни разу не прикасаясь к приводу руками!

Но, несмотря на то что привод считается 10-скоростным, скорость его все-таки подкачала: по своим скоростным характеристикам драйв можно отнести скорее к 9-скоростным устройствам. А может, и еще опустить на ступеньку (многие из наших “восьмерок” лишь чуть-чуть недотянули до показателей этой машины). Напротив, время поиска сектора является более чем приемлемым, чего было трудно ожидать от аппарата со столь сложной механикой.

И вновь особого упоминания заслуживает драйвер Panasonic'a. Нет, не пугайтесь — в отличие от драйвера, идущего в комплекте с 8-скоростным приводом, этот не только не обнаруживает тенденций к “подвисанию”, но и необычайно удобен в работе.

## Pioneer DR-411

ЧТЕНИЕ: 1310  
Кбайт/с  
ПОИСК: 88  
мс

Pioneer, как и некий Петр I, всегда первый, в силу чего, вероятно, это один из самых лучших дисководов для работы с Windows 95. Почему? Согласно стандарту ATAPI CD, доступ к диску в 32-битном режиме “слегка” затруднен, поэтому использование такого режима вместе с приводами CD-ROM способно привести к весьма неприятным последствиям. На этот случай фирма Pioneer предусмотрела на своем устройстве специальную перемычку, чье применение переводит накопитель в режим работы, несколько отличающийся от “классического” ATAPI, но зато замечательно совместимый с 32-битным. Кроме того, обязательно обратите внимание на время поиска — это не опечатка!

## Plextor 8-Plex

ЧТЕНИЕ: 1226  
Кбайт/с  
ПОИСК: 118  
мс

Фирма, производящая этот привод, постаралась придать упаковке и всем остальным коробкам как можно более нарядный и праздничный вид — любо-дорого смотреть и в руки взять приятно. Но не только упаковкой славен этот CD-привод. То, что создатели изначально сделали его как SCSI-устройство, несомненно, говорит в пользу данного драйва. Механизм загрузки дисков применяет caddy. Кроме того, нас порадовали удобные кнопки управления проигрыванием аудиодисков (см. переднюю панель привода) — не такая уж частая особенность в CD-ROM'ах. И вообще, привод сделан весьма добродушно, да и скорость работы не плоха. В общем, если у вас нет никаких проблем с деньгами, думается, это устройство — вполне приемлемое для них (для денег, конечно) применение.

## Sony CDU-311

ЧТЕНИЕ: 1217  
Кбайт/с  
ПОИСК: 98  
мс

Самая короткая характеристика CDU-311: замечательно. Никаких проблем ни при установке, ни в работе. Небольшой диссонанс в столь идеальной картине вносит наличие на поддоне для диска неубирающихся держателей, не позволяющих CD вываливаться при работе в вертикальном положении. Только не подумайте, пожалуйста, что мы против держателей (хотя, по гамбургскому счету, необходимость в них возникает нечасто — положение “на попа” при работе приводов отчего-то не пользуется широким народным успехом) — просто в данном случае они мешают процессу укладки диска на поддон. Не более того.

И еще одна придирка. Драйверы работают замечательно, но, увы, не поддерживают другие — не от Sony — приводы, так что даже не пытайтесь давать их друзьям, не породившимся с замечательной японской компанией...

Очень шумный привод. В процессе тестирования он периодически издавал такие звуки, что у нас возникло опасение — не получим ли мы два тестовых компакт-диска вместо одного — того, что вставили в привод (обрести "на халяву" два диска приятно, но неизвестно, каким именно образом привод "пилит" исходный диск). Несмотря на громкий скрежет, жужжание и грохот, скорость доступа оказалась более чем посредственной, чего нельзя сказать о скорости передачи данных. Кнопки для проигрывания аудиодисков на передней панели несколько сглаживают неблагоприятную картину, но все равно — могло быть и лучше: и кнопки, и скорость доступа. Порадовало, правда, то, что хоть с установкой и драйверами не было никаких проблем.

## Sound Vision LTD-106A01

ЧТЕНИЕ: 1567 Кбайт/с

ПОИСК: 233 мс



Единственный 6-скоростной привод, по чистой случайности "затесавшийся" в это исследование. Сравнивать его особенно не с чем, зато вы сами можете соотнести CD-56S с современными моделями и прикинуть: а стоит ли тратиться на высокоскоростные драйвы, или, напротив, — стоит ли пытаться сэкономить. Диалектика...

Что же касается сути тестируемого привода, можем заметить лишь то, что данный драйв имеет интерфейс SCSI. И это, во-первых, неплохо само по себе, а во-вторых, зачастую почти не доставляет проблем при инсталляции и эксплуатации — все-таки этот интерфейс родился гораздо раньше, и большинство возникающих с ним вопросов уже решено.

## Teac CD-565

ЧТЕНИЕ: 915 Кбайт/с

ПОИСК: 181 мс



Один из лучших 8-скоростных приводов, с которыми мы имели дело, проводя это исследование. Скажем даже больше: очень приятный, удобный в обращении и, что немаловажно, быстрый привод. Никаких проблем при установке, никаких вопросов при тестировании. Способен работать как в горизонтальном, так и в вертикальном положении. И если у вас есть страсть к извращениям — то, пожалуйста, хоть вниз головой.

Одним словом, если вас не пугает несколько угловатый дизайн, то Toshiba 5602 — это именно то, о чем вы давно мечтали. Если же учесть наш почти трехлетний опыт общения с CD-ROM-драйвами от Toshiba, можно смело и ответственно заметить, что гарантийная мастерская вам вряд ли когда-нибудь понадобится.

## Toshiba XM-5602B

ЧТЕНИЕ: 1219 Кбайт/с

ПОИСК: 123 мс



Модель	Интерфейс	Скорость	Сложность инсталляции	Цена, \$
Aztech Zeta x10	ATAPI	10	★★★★★*	?
Aztech Zeta x8	ATAPI	8	★★★★★	125
GoldStar GCD-580B	ATAPI	8	★★★★★	135
NEC CDR-1410A	SCSI	8	★★	295
Panasonic CR-583B	ATAPI	8	★★★	120
Panasonic SQ-TC510N	ATAPI	10	★★★★	?
Pioneer DR-411	ATAPI	10	★★★	147
Plextor 8-PleX	SCSI	8	★★★★★	340
Sony CDU-311	ATAPI	8	★★★★★	135
Sound Vision LTD-106A01	ATAPI	10	★★★	120
Teac CD-56S	SCSI	6	★★★★★	190
Toshiba XM-5602B	ATAPI	8	★★★★★	140

\* — цена на привод CD-ROM еще не определена

\* Пять звездочек свидетельствуют о беспроблемной инсталляции устройства

# Как проходило тестирование

Тестированию предшествовало написание специальной испытательной программы. Решение не пользоваться чужими бенчмарками принципиально: мы должны четко представлять, как работает тестовая программа, чтобы, случись в том необходимость, без запинки поведать о ее особенностях всем заинтересованным. Своя рубашка всегда ближе к телу.

Та вот, программа "была научена" следующим вещам. Во-первых, с диска считывались 10 тысяч секторов стандартного для CD-ROM размера в 2048 байтов и определялось время, за которое драйв производил эту операцию. После чего общий объем считанной информации (т.е. 20000 Кбайт) делился на время, затраченное на чтение, — так мы обретали искомую скорость считывания, выраженную в Кбайт/с.

Данное испытание проводилось три раза с разной загрузкой процессора по обработке запроса: 40%, 60% и 100% — чем последняя цифра больше, тем, вообще говоря, выше скорость передачи информации, однако многие программы (особенно игрушки) при работе с диском

любят также заниматься иными делами. Приводимая нами скорость передачи — это усредненное значение результатов трех измерений.

Чтобы определить время поиска информации (вторая "отчетная" цифра), производилось 300 перемещений головки чтения в положение, соответствующее одной трети емкости диска, с возвращениями головки к началу CD. В этом случае также фиксировалось время, затраченное на проведение операции; последнее делилось соответственно на 300, дабы получить время поиска, которое затем переводилось в миллисекунды.

Наконец, на чем проходило тестирование. Для испытаний драйвов использовался компьютер на базе процессора

Pentium 133, имеющий 32 Мбайт ОЗУ (последнее значение приведено лишь из скрупулезности, так как никакого влияния на тесты не оказывало). Для подключения приводов CD-ROM с интерфейсом SCSI применялся адаптер Adaptec AHA-1542F, работающий в режиме простого SCSI: большее драйвами не поддерживается, а так результат получался почти независящим от типа применяемого адаптера. EIDE-устройства подключались к соответствующему контроллеру на материнской плате компьютера. CD-ROM устанавливался как Secondary Master, дабы избавиться от взаимного влияния винчестера ("висящего" на первом канале) и привода друг на друга.

## Фирмы, предоставившие CD-ROM'ы для тестирования

"Карат КС"	299-6122	CompuLink	913-6962
"Макет"	263-1539	Logitec Systems	928-0289
"Московский негоциант"	939-4606	Marex	913-2129, 913-5328
"Пирит"	115-7101	Matsushita Electric	
Boston PC	946-0111	Industrial Co., Ltd	258-4224

# "Доска почёта" "ММ"



## Pioneer DR-411

Привод, специально адаптированный для работы с Windows 95 и показавший замечательные результаты при тестировании.

## Toshiba XM-5602B

Быстрое, удобное в повседневном пользовании, надежное устройство. Одно слово — Toshiba!



## Sony CDU-311

Добротный привод, приемлемая для среднестатистического московского кармана цена.



## Panasonic SQ-TC510N

Несмотря на то что привод "не дотягивает" до заявленных скоростей, нельзя не отметить интересность и качество реализации технического решения, симпатичный дизайн и необычайную компактность для устройств подобного класса.

SONY PLAYSTATION

SEGA SATURN

Resident Evil (соляшен)

NBA In the Zone

ShinobiX

Wing Arms

月夜神行



# В ТЕМНОТЕ

## СОЛЮШЕН К ИГРЕ RESIDENT EVIL (ПРОГУЛКИ С КРИСОМ РЭДФИЛДОМ)

В прошлом номере "МИ" была опубликована рецензия на эту великолепную игрушку; сегодня мы, продолжая восхищаться творением Capcom & Virgin и, стало быть, играть, играть и играть, предлагаем вашему вниманию еще одну публикацию по Resident Evil'у — солюшен, написанный нашим автором после "променадов" вместе с полицейским Крисом. Правда, не весь: окончание материала будет дано в следующем номере "Магазина...". И еще одно предварительное замечание. Поскольку игра полностью интерактивна, иначе говоря, пройти ее можно разными путями, мы, естественно, отвечаем только за то, что видели сами...

### Часть 1: Таинственная усадьба

После того как Крис (Chris Redfield), Джил (Jill Valentine) и Вескер (Wesker) попадают в усадьбу и находят пропажу Барри (Barry) очень странной, в одной из комнат поместья раздается выстрел, и храбрец-удалец Крис отправляется на разведку, предварительно договорившись с коллегами, что они будут ждать его в том же помещении...

### Труп Кеннета, карта первого этажа

Вы начинаете игру с Dining Room (когда управление передается в ваши руки). Первым делом следует пройти до конца Dining Room (M1F11) и повернуть в правую дверь, ведущую в коридор (M1F9). Теперь загляните в inventory, или, если угодно в "инвенторию" (кнопка Start), и активизируйте имеющийся у вас нож (Combat Knife). От двери пройдите налево и заверните за угол, после

чего вам предстоит схватка с первым обитателем этого поместья. Так как драка может затянуться, а вам желательно выйти из нее целым и невредимым, в случае "резкого ухудшения здоровья" примените имеющуюся у вас первую помощь (First-Aid Spray), затем, хорошенько порывшись в карманах у лежащего рядом трупа Кеннета, найдите две обоймы (Clip).

Возвращайтесь в Hall (M1F24), где вы рассстались с Джил и Вескером. Холл пуст, коллеги исчезли. Вы в недоумении? Ничего, подберите лежащий на полу пистолет (Beretta) и, вооружившись



### Травы и медикаменты

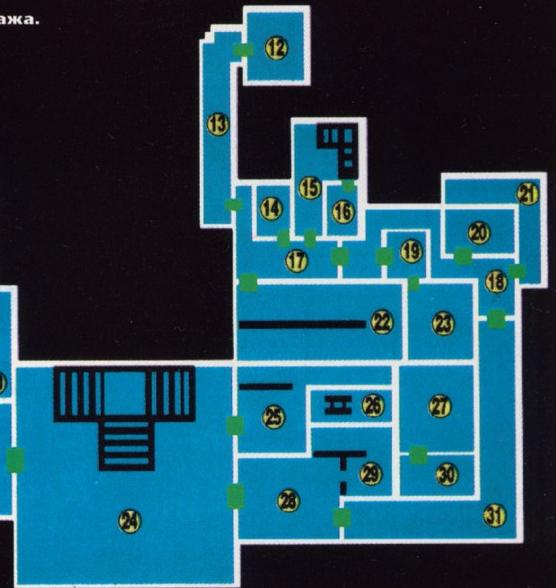
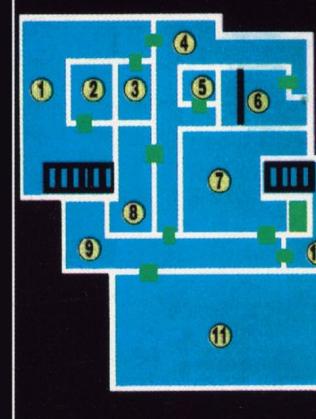
Green Herb	восстанавливает здоровье, правда немногого.
Blue Herb	противоядие.
Red Herb	полностью восстанавливает здоровье при смешивании с другими травами.
First-Aid Spray	полное излечение.

им, ступайте в голубую дверь. Войдя в Gallery (M1F28), шагайте за статую, придвигните к ней вплотную лестницу, вскарабкайтесь наверх и возьмите лежащую на изваянии карту первого этажа (1st Floor Map).

покусятся два ненасытных зомби. Порешите того, что ближе к статуе, после чего передвиньте сие произведение искусства к краю помещения и столкните вниз.

Самое время проверить инвенторию: если у вас

M1F — карта первого этажа.



### Труп Фореста

Проверьте свою инвенторию — в меню MAP появится карта с цветными обозначениями: зеленый свидетельствует, что данное место уже исследовано, красный показывает ваше местонахождение.

Проникните в "секретную" комнату (M1F29), вход в которую преграждает комод. Пройдите в ее конец, где вас ожидает небольшой "подарочек". Только осторожно: "сюрприз" может схватить вас за ногу (в этом случае нажмите на кнопку X, дабы не потерять значительную часть здоровья). Далее возьмите на полке картридж для пишущей машинки (Ink Ribbon) и возвращайтесь в Hall (M1F24), где прихватите еще один картридж, лежащий около печатной машинки. Теперь поднимайтесь по лестнице на второй этаж — в Hall (M2F19).

Следуйте направо, затем еще раз направо — к двери, ведущей в Terrace Passage (M2F20), где около вазы найдете маленький ключ (Small Key). Пройдя по коридору, загляните в следующую дверь — вы на террасе (M2F21). Действуйте очень быстро: пройдите в конец террасы, где обнаружите труп Фореста, одолжите у белки обойму и бегите назад, чтобы не оказаться пищей для агрессивно настроенных ворон (конечно, вы можете подрезать им крыльшки, но пользы от этого никакой — черные bestии налетят снова, когда вы исчезните).



### Живая Ребека

Направьте стопы в 2F Dining Room (M1F9), где на вас

есть лишнее место, следуйте в ту комнату, куда упала статуя (M1F11) — возьмите из разбитого изваяния голубой алмаз (Blue Jewel) и возвращайтесь назад в (M2F9); если же инвентория пуста, идите к двери, ведущей в (M2F1), и, минуя трех враждебно настроенных тварей, прoberитесь к лестнице, спускающейся в коридор (M1F1).



Сойдите по лестнице и тут же шагайте в комнату под лестницей (M2F2). Там вы встретите Ребеку (Rebeka Chambers) из отряда Bravo, она и будет помогать вам в дальнейшем; кроме того, отыщите сундук, в который можно складировать вещи, и печатную машинку, позволяющую сохраняться.

### Некоторые секреты

- Пройдя игру менее чем за пять часов, вы получите специальный ключ (Special Key) от секретной двери, ведущей в Hidden Wardrobe Closet (M1F30), что около комнаты с большим зеркалом Wardrobe (M1F27) — здесь ваш персонаж приобретет новую одежду.
- Если вы сможете осилить игру за три часа, вас ждет не менее приятный сюрприз, а именно Rocket Launcher!



Первым делом подойдите к печатной машинке и запишите игру (используется Ink Ribbon), затем загляните в сундук, из которого вышвырните ненужные предметы (оставляйте только необходимое — ключи, отмычки и т.д., в противном случае вам придется все время сюда возвращаться), не забыв, впрочем, прихватить пару лежащих в сундуке обояй. Затем возьмите с кровати ключ (Mansion Key) и проверьте его с лицевой стороны — он “переименуется” в Sword Key. Покидая комнату, ответьте Ребеке “Yes”.

Направляйтесь в Bar (M1F7) через (M1F9) и (M1F4). В баре отодвиньте шкаф и заберите ноты (Music Notes); затем подойдите к пианино и, вставочно по центру, “примените” найденные ноты. Тут появится Ребека и побросует наиграть “удивительную, нечеловеческую музыку” по имени “Лунная соната”. Оставьте ее в покое, пусть “разминается”, сами же ступайте в L-Passage (M1F31), где на вас будет прыгать живность Cerberus. С этими сейчас лучше не связываться, но если вам невмоготу — прихлопните их из “беретты”. Удалось? Имеете полное право взять обойму — она находится за одной из тумбочек, которые надо отодвинуть.

#### “Лунная соната”

Следуйте в (M1F19), где около двери найдете



траву (Green Herbs). Далее шагайте в Bathroom (M1F20), спустите воду в ванне и возьмите ключ (Small Key), после чего идите в (M1F17). Завалив зомби, откройте дверь в (M1F15) и пройдите в комнату под лестницей (M1F16), где обнаружится еще один сундук (можно разгрузиться) и очередная печатная машинка. Кроме того, здесь же лежат химикаты (Chemicals), которые надо забрать и положить в сундук.

Вернитесь в коридор (M1F17), а далее в Large Gallery (M1F22), где вам придется столкнуться с первой головоломкой. Ваша задача — в правильном порядке включить тумблеры под картинами. Порядок таков: Newborn baby, infant, lively boy,

young man, tired middle-aged man, bold-looking old man. Затем подойдите к картине в конце зала и нажмите кнопку подней.

Если все было сделано правильно, картина упадет, и за ней обнаружится тайник, в котором вы найдете первый медальон (Star Crest). Берите его и ретируйтесь из комнаты (только ворон не трогайте!). Покинув помещение, направляйтесь в Roofed Passage (M1F13), где наткнетесь на пса. Бегите в конец Passage и вставьте Star Crest в одно из отверстий. Затем возвращайтесь в Dining Room (M1F11) и, взяв со стены деревянный щит (Emblem), двигайтесь к Ребеке в Bar (M1F7). Девушка наконец сыграет вам бетховенскую сонату, открыв тем самым секретный вход. Проследуйте туда и поменяйте деревянный щит (Emblem) с золотым щитом (Gold Emblem). Вернитесь в Dining Room (M1F11) и поставьте золотой щит (Gold Emblem) на место деревянного — отодвинутся часы, за которыми находится тайник с ключом. Взяв ключ, проверьте его с лицевой стороны — ключ “переименуется” в Shield Key.

#### Карта второго этажа

Возвращайтесь в Tea Room (M1F9), затем в коридор (M1F4), далее откройте дверь в Employee Room (M1F8) с помощью (Shield Key), но не оставляйте его в дверном замке. Зайдя в комнату, возьмите с кровати обойму, приблизьтесь к столу и попробуйте взять книгу. Сделать это сразу не получится — будет мешать зомби, который вывалился из шкафа. Уберите его и возьмите наконец книгу-досье (Keepers Diary), а затем и патроны к винчестеру, которые находятся в шкафу. Убедившись в наличии у вас голубого алмаза (Blue Jewel), ступайте в Tiger Statue Room (M1F5), где вставьте в глаз тигра алмаз — статуя повернется, и вы станете обладателем второго медальона (Wind Crest).

После этого надо пройти в комнату с сундуком (M1F12). Вытащите из сундука оставленные прежде химикаты (Chemicals) и оставьте медальон (Wind Crest). Возвращайтесь в коридор (M1F4), откуда следуйте в Greenhouse (M1F6). Только не подходите к живым растениям — они опасны! “Используйте” химикаты (Chemicals) вместе с водой в насосе (стоит рядом с дверью), растения погибнут, и вы прескокой окажетесь за ними и там найдете множество лечебных трав (Herbs), а также ключ. Взяв ключ, проверьте его обратную сторону — и он превратится в Argot Key. Теперь идите в коридор (M1F1) и отоприте Vacant Room

(M1F3), войдя в которую, откройте ящик и возьмите патроны для винчестера; затем, находясь у шкафа, прихватите из него поломанный винчестер (Broken Shotgun); там же вы найдете обойму для “беретты”.

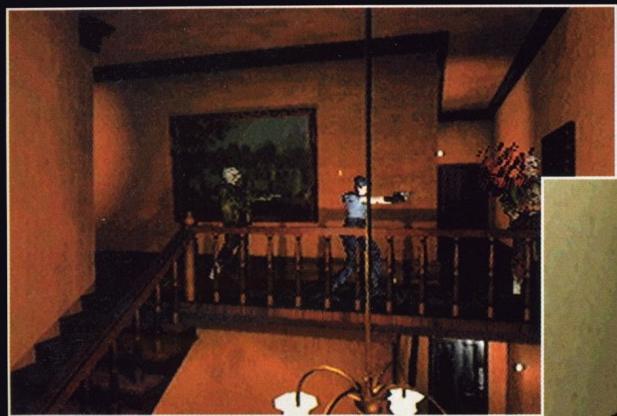
Затем направьтесь в противоположное крыло усадьбы, в комнату (M1F16), где можно взять медальон (Wind Crest), лежащий в сундуке. Далее идите в Roofed Passage и вставьте второй медальон (Wind Crest), после чего ступайте в Living Room (M1F23) через Trap Room (M1F19). Здесь вы найдете висящий на стене винчестер (Shotgun) — снимите его со стены, а на его место положите сломанный (Broken Shotgun). Теперь отправляйтесь в бойлерную (M1F21), где найдете достаточно травы (Herbs) и заодно проверите винчестер на парочке церберов.

Загляните в свою инвентарию на предмет маленько ключа (Small Key): если его нет, выходит, он лежит или в сундуке, или в Bathroom (M1F20). Отсыпите его и идите в Hall (M1F24), откуда направьтесь в Dressing Room (M1F28). Отворите с помощью ключа (Small Key) ящик, в котором лежит коробка с патронами для винчестера. Пройдя вперед по коридору, загляните в следующую дверь, ведущую в (M1F27); расстопчите ползающего зомби и возьмите картридж (Ink Ribbon), не забудьте и про траву (Green Herbs).

И снова возвращайтесь в Hall (M1F24), где вы сможете сохраниться; далее поднимитесь по лестнице и, пройдя направо, проследуйте в дверь, ведущую в коридор (M2F18). Пройдите до его

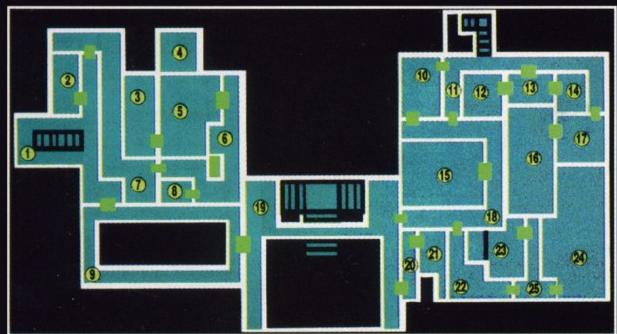
#### Оружие и патроны

Combat Knife	нож, предназначенный для простейшей самообороны и разрезания паутины в Spider Boss Room; малоэффективен против крупных врагов, хорош в борьбе с мелкими насекомыми, птицами и змеями.
Beretta	табельная 9-миллиметровая “беретта”, обладающая незначительной убойной силой, что компенсируется пятнадцатью зарядами в обойме; малоэффективна в борьбе с быстрыми противниками, хороша против зомби; патроны Clip (15 зарядов в обойме).
Shotgun	винчестер обыкновенный; отличное оружие против большинства местных монстров (так, зомби убивается с одного выстрела в голову); высокая эффективность и дальность стрельбы делает это оружие самым популярным в игре; патроны Shells (7 зарядов в коробке).
Flamethrower	огнемет; недурен не только при захватывании монстров, но и при открывании некоторых дверей; высокоеэффективен, но одноразовое использование и быстро кончающееся горючее несколько скрывают все его преимущества.
Colt Python	обычный кольт, обладающий более крупным, нежели у “беретты”, калибром и стреляющий чуть дальше, чем винчестер; “пушка” опасна для любого врага, вероятность попадания и времени перезарядки — высокие; патроны Magnum Rounds (6 зарядов в обойме).
Rocket Launcher	портативная ракетная установка, считающаяся лучшим оружием игры; достаточно одного выстрела, чтобы уничтожить любого противника; появляется в вашем арсенале в случае прохождения игры в определенные сроки; бесконечное количество зарядов.

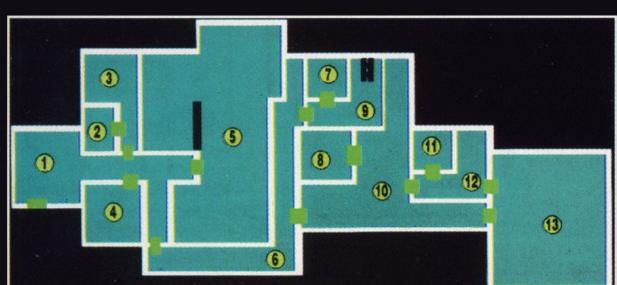


конца, по пути открывая двери (но не заходя в них) с помощью ключа (Armor Key); в конце коридора войдите в дверь, ведущую в Small Library (M2F10), где возьмите со стола книгу-досье (Botany Book). Покиньте помещение через дверь (M2F11), поверните направо и откройте следующую дверь в коридор (M2F18); теперь развернитесь и направьте стопы в Deer Room

**M2F — карта второго этажа.**



**C1F — карта сада.**



**C1F — карта двора.**



(M2F13). Можете оставить ключ (Armor Key) в замке, если только вы правильно открыли все ранее упомянутые двери.

Проникнув в комнату, снесите голову вольношатающемуся монстру и спокойно идите направо в дверь, ведущую в Bedroom (M2F12), где возьмите зажигалку и патроны для винчестера, лежащие на кровати; здесь же, кстати, находится трава (Red Herbs).

Ретируемся назад, в Deer

#### Полезные советы

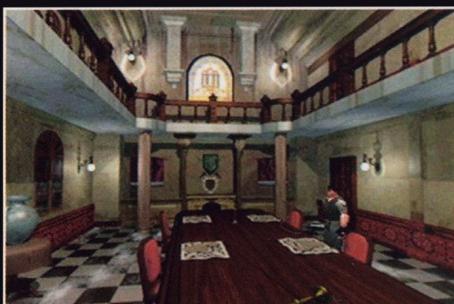
- Не носите с собой травы, складывайте их в сундук.
- Не стоит тратить обоймы "беретты" на опасных и могучих врагов, вы расправитесь с ними позже, став обладателем более мощного оружия.
- Вряд ли стоит сражаться с воронами, змеями и пчелами — пустое дело.
- Не надо оставлять ключи в замочных скважинах, лучше класть их в сундук.
- Пополняйте здоровье только в критической ситуации, жизнь одна, а медикаментов может и не хватить.
- Используйте картриджи для сохранения позиции экономно, старайтесь "заняться" перед самыми опасными заданиями.
- Используйте винчестер, целись в голову: один патрон, и монстра нет!



последний медальон (Moon Crest). Выходите назад, и если змеинный яд все-таки попал в вашу кровь, то вам (Крису) тут же станет плохо, а управление перейдет к появившейся Ребеке (ваша задача — взять противоядие (Serum) и доставить его Крису; противоядие находится в комнате с сундуком (M1F2), на полке).

Управление снова у Криса; следите в помещение с сундуком (M1F16), где хорошенко экипируйтесь; проверьте, есть ли при вас медальоны Sun Crest и Moon Crest: теперь можно идти в Roofed Passage и там поместить оба медальона в оставшиеся отверстия. Так вы спокойно сможете отомкнуть дверь, ведущую в Store Room (M1F12). Обыщите бочку в углу, где спрятан очередной ключ (Small Key), пододвиньте стремянку (Crank). Затем выходите в сад (C1F6): помимо собак (три гнусных штуки), здесь есть всевозможные травы (Herbs). Далее проследуйте в проход около двери и возьмите со стены карту (Garden Map).

Возвращайтесь в сад и, пройдя через ворота в Water Gate (C1F5 — см. соответствующую карту), приблизьтесь к водозаборнику — вставьте руку (Crank), вся вода уйдет, и вы сможете перебраться на другую сторону, где тут же подвергнитесь атаке небольших змей. Прогнорируйте их и бегите к лифту, на котором спуститесь вниз. Так вы попадете к водопаду и воротам, ведущим в Guardhouse. Упокоив трех псин-охранников,



пройдите через ворота в Guardhouse Gate (C1F2), где сможете найти еще немного трав (Herbs). Затем, разобравшись еще с одним препятствием в виде трех собачек, пробегите по длинному коридору и войдите в дверь.

Вы попадете в Guardhouse Entry (G1F1), где сможете подкрепиться травами (Herbs); подкрепившись, затолкайте стоящую рядом статую в коридор по направлению к Center Passage (G1F6), — вы должны закрыть извяжением дырку в полу, иначе вас ждут большие неприятности при каждом появлении в этом месте. Всled за тем войдите в находящуюся подле двери (G1F4) — найдете сундук, печатную машинку и обойму с медикаментами. Оставьте медикаменты на месте, взяв с собой только оружие и ключи. А теперь сохранийтесь...

— V.I.P.

(Окончание следует.)

# мир удивлений в твоём телевизоре



ОБЪЁМНОЕ ИЗОБРАЖЕНИЕ  
ВЕРСИЯ PAL



новая, лучшая на сегодняшний день, 32-битная  
игровая приставка **PlayStation**



**Дилеры в Москве:** Битман 316-10-01; Бука 111-51-56; Game Land 288-32-18; ДВМ-ГУМ 929-34-38;  
Dendy 245-19-96; ДИАЛ Электроникс 133-62-65; Marex 195-13-27; М.Видео 207-94-64; Новалайн 231-18-77;  
Партия 913-50-90; ТД "Отон" 264-45-78; Теплостар 237-64-14; Ф-Тайм 256-73-66.

**Дилеры в Санкт-Петербурге:** АВС Электроника (812) 273-40-96; Петросиб (812) 279-75-15

# Сокровенное знание

НАША ТАНЯ ГРОМКО ПЛАЧЕТ —  
УРОНИЛА В ПОЛЕ МЯЧИК...  
ЛИЧНОЕ НАБЛЮДЕНИЕ

Сколько раз, наблюдая за игрой таких баскетбольных асов, как Джордан, Оладжьюон и Кэмп, мы умилялись, глядя, с какой фантастической легкостью они забрасывают "трехи", элементарно попадают в кольцо после бросков с поворотом, сотрясают щит чумовыми dunk'ами. Но слеза умиления, похоже, катилась не только по нашим небритым щекам: пафос растроганности однажды прошиб уважаемую фирму Konami, которая, купив у знаменитой НБА лицензию на использование атрибутики лиги, вместе с ней познала и секрет игры американских баскетболистов. Ну а получив столь сокровенное знание, Konami решила донести его до всего играющего мира, воплотив в виде баскетбольного симулятора NBA In The Zone.

Перво-наперво создатели-революционеры отказались от рутинны регулярного чемпионата, решив, верно, что все свои лучшие качества кудесники мяча и щита могут проявить только в играх плей-офф. Правда, есть еще возможность провести пару-тройку товарищеских матчей, с целью ознакомления с особенностями симулятора и накопления необходимого игрового опыта. Далее, мы можем познакомиться со всеми командами NBA (режим Team Introduction). Вот тут-то и начинаешь понимать слагаемые успеха американских профи.

Во-первых, эти люди никогда не устают. Из чего следует, что дюжина с лишним игроков в каждой команде нужны лишь для обеспечения рабочими местами бездоленных афроамериканцев. Видимо, только поэтому Konami оставила в командах по пять спортсменов и решила не

проводить никаких замен в течение матчей.

Во-вторых, рейтинги, показывающие, насколько сильны игроки в 3-очковых бросках, бросках с игры, в умении борьбы за

отскок, пасовать, осуществлять перехваты, — фикция. Компьютерные баскетболисты любого амплуа одинаково сильны во всех компонентах игры. Отчего так — не знаю; быть может, потому, что все они пьют газированные тонизирующие напитки? В общем, выяснив, что любой игрок NBA — superstar, Konami не стала тратиться на дорогостоящих звезд и не включила в игрушку



Баркли, Джордана и О'Нила. Правильно. Зачем они нужны, если их с тем же успехом могут заменить резервисты?

Вы не верите что "маленький" Сэм Кассел способен ставить "горшки" не хуже прыгучего Шона Кэмпа, а Кукоч настолько же крут, как и Джордан?! Обратимся к творению Konami.

Выбрав любую команду NBA, вы пускаетесь в пучину плей-офф. (Кстати, играть можно не только против компьютера, но и с "живым" приятелем, а также, объединив его усилия с вашими, против компьютера.) Перед нами арена



## Компания "Новалайн"

### (Sony PlayStation)

Игры и Аксессуары для  
Sony PlayStation

### (NINTENDO 64)

Фантастическая  
новинка от NINTENDO

#### Оптовая и розничная продажа:

Большая Ордынка, 53, строение 1, 1 этаж.

Проезд: ст. метро "Добрынинская" или "Третьяковская"

Тел./факс: (095) 233 0510, 231 1877. E-mail: noline@dol.ru

#### Розничная продажа

Sony PlayStation, PC CD-ROM, Nintendo 64. Игры и Аксессуары для Sony PlayStation и Nintendo 64 в магазине:

ВВЦ (ВДНХ), павильон "Вычислительная Техника" (№14),  
центр зала, левая сторона, тел. 181-5388.

Широкий  
ассортимент  
новинок и классики.  
Только лицензионная  
продукция

### (CD-ROM)

Игры для РС и MAC  
на CD-ROM

Обращаясь к нам, Вы имеете:

Гарантийное КАЧЕСТВО
КОНКУРЕНТНЫЕ цены
ДИЛЕРСКИЕ скидки
НОВУЮ систему ТОВАРНОГО КРЕДИТОВАНИЯ
МИНИМАЛЬНЫЙ коммерческий РИСК
МАКСИМАЛЬНЫЙ коммерческий УСПЕХ

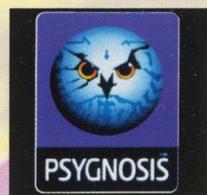


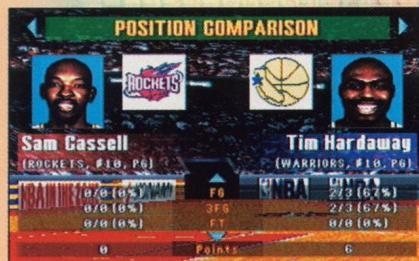
NINTENDO 64



"Новалайн"

— официальный  
дистрибутор  
Sony Psygnosis в России





предстоящей баскетбольной битвы. Текстурные карты по бокам площадки, "приправленные" звонкоголосыми звуковыми эффектами, довольно правдоподобно изображают возбужденных зрителей. Шумят они не зря — после объявления диктором названий встречающихся команд, в центре зала появляются игроки. Кстати, в плане графики к производителям претензий быть не может. Баскетболисты создавались с помощью технологии Motion Capture, поэтому все движения во время выполнения различных технических приемов очень реалистичны. Кроме того, прекрасно прорисованы и сами фигуры спортсменов — соблюдены все пропорции, у реальных игроков и их виртуальных двойников совпадает цвет кожи и волос... Но все это пустяки по сравнению с тем, что они вытворяют по воле авторов игры.



Вот несколько "картинок из жизни" виртуальных баскетболистов. Не слишком искушенный в 3-очковых бросках Мейерс ("Чикаго"), стоя спиной к кольцу, получает мячик на "дуге" и эффектно в прыжке с

разворотом на 180 градусов бросает. Дикторское взволнованное "For three..." сменяется радостным: "Yes!". И так в 80 процентах случаев.

Далее. В ответной атаке тяжелый форвард Денис Родман (он все еще играет в San Antonio, хотя игрушка выпущена в нынешнем году) взывает над кольцом... Сзади выпрыгивает "малыш" Стив Кэрр и с громким шлепком выбивает мяч из рук Родмана в аут. После этого блок-шота Кэрр становится лидером плей-офф по накрыванию бросков. И т.д. и т.п. в том же замечательном духе.

Вообще говоря, AI компьютерных игроков настолько скверен, что практически в любой атаке можно легко прорваться под щит и при полном попустительстве защитников со свистом ввинтить мяч в кольцо. Правда, если вы установите самый высокий уровень сложности, вас могут пару раз накрыть или выбить мяч на ведении, но и после этого "пузырь" скорее всего достанется вам. На мой взгляд, довольно неудачно запрограммирован и подбор отскоков: игроки очень часто "забывают" вступить в борьбу (элементарно подпрыгнуть), а потом долго и пытливо наблюдают за мирно лежащим на полу мячиком.

Вывод очевиден: NBA что-то напутала, делясь с Konami своим сокровенным. А ведь



игра запросто могла стать шедевром. Прекрасная графика; великолепные почти настоящие (никакой гиперболизации!) броски сверху; возможность совершения изящных пивотов и переводов за спиной во время ведения мяча (к слову, многообразие при дриблине — очень приятный сюрприз); подробные статистические отчеты о каждой четверти матча; симпатичное звуковое и



визуальное (демо-ролики) оформление... Но при всем том слишком уж легкие мячи, принципиально не вызывающие желания сесть за игрушку еще раз! Думаю, что самая "участь" ждет вообще всех геймеров, выпущенных хитами от EA. Правда, NBA In The Zone понравилась ничего не смыслившему в баскетболе мифическому X(e). Моторогу, но и он нашел в игре свои минусы! "Слишком уж часто баскетболисты, управляемые компьютером, попадают в кольцо, — печально изрек X(e), — после часа возни, — да и я того... что-то очень меток..." Устами X(e). глаголет истина.

— Дмитрий Яковлев

# Фирменный магазин видеоигры

самые совершенные игровые приставки  
из Америки



**Полный ассортимент игр и аксессуаров на все приставки**

Работает демонстрационный зал

Москва, ст.м. "Китай-город", Лубянский пр-д, 23. тел. 925 3571, 921 2108.  
Санкт-Петербург, ст. м. "Горьковская", Б.Монетная 18, тел. 325 2535

★ Konami

95% ГРАФИКА  
80% ЗВУК  
50% СЮЖЕТ  
ИНТЕРЕСНОСТЬ

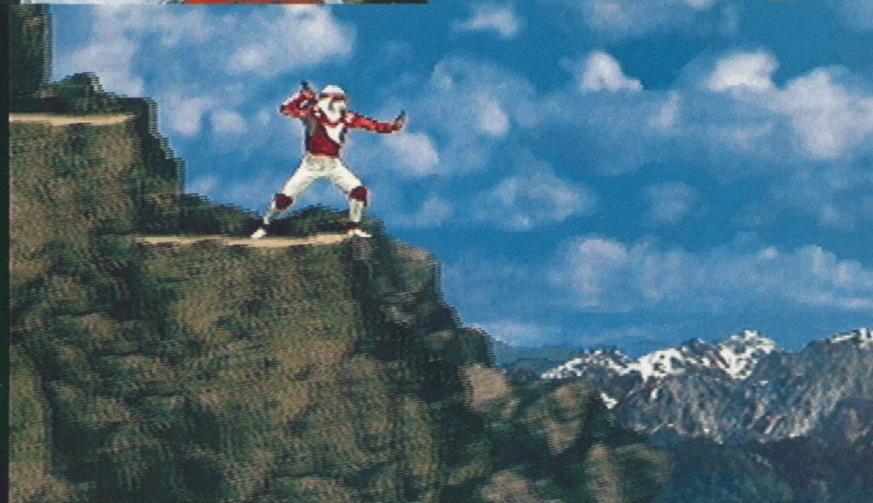
NBA In the Zone

75%

# Мечом и ножиком

Собственно, а в чем проблема? *Shinobi X*, и все ваши тайные чаяния становятся явью: полулица кровожадных ниндзя истребляются резким взмахом меча; меткий бросок перочинным ножиком нулевого размера прямо в глаз, и гаденыш-культуррист исполняет танец умирающего колоска, подсеченного комбайном "Нива"; и т.д. и т.п. Благо, отменная приставка *Sega Saturn* позволяет сделать это красиво. К тому же большинство врагов гибнет именно с первого удара, что тоже приятно...

**B**есеюзетные ходы игрушки, как говорила пара симпатичных сиамско-отечественных классиков, записаны. Есть дрянные ляльки (много). Есть один хороший, есть девушка, которую необходимо спасать (в такой игре — весьма полезный реквизит). Инструменты: ножики, жуткие самурайские мечи, а главное — зверские прыжки, запредельная акробатика и прочие ужимки, приводящие противника в околопонческий трепет и добавляющие самоуважения играющему. Все остальное — тщета. Пойдешь ли налево, заглянешь ли направо — попадешь на Курский вокзал. Тоже классик говорил, понимая в чем, собственно, все дело. Создатели этой, а равно любой подобной игры — люди без будущего. Ничего важного для человечества они сделать не смогут, но и не претендуют, а лишь развивают старые идеи. Один *Shinobi* в природе уже существовал, теперь новый —



говорят, получше — предъявлен нашему вниманию.

Внимаем. Даже если из лабиринтов побирать плохих парней, то легче в прохождении игра не сделается. Бэкграунды заслуживают похвалы, и имеют некоторое право называться активными. Лодки, тележки и прочие средства транспорта неплохо прорисованы, и достойно выполняют свои основные (транспортные) функции. Внимание многих поклонников аркадного жанра привлекает и то, что рубить можно не только пошленьких ниндзя, но и деревья, веревки, фонари и все, что покажется подходящим для рубки. В этом увлекательном процессе особый интерес представляют два момента: во-первых, всегда приятно лицезреть осыпающуюся под острым мечом листву (фонари, etc), а во-вторых, из подкошенных (подрезанных) и прочая объектов вываливаются полезные предметы. А это важно, полезно и, конечно, славно.

Извысказанный понятно, что игра не обошлась без главного наполнения аркад, известного в народах мира как "бонусы". Кривяющийся автор метко подмечает, что, аккуратно круша все вокруг, можно и жизни поднакопить — на случай предстоящей гибели (разумеется, неизбежной), и здоровье единовременно поправить, боеприпасами разжиться. Пристальное подбиение этих плохо лежащих предметов (а также запрыгивание за ними с риском для жизни) — залог победы. Или чего-нибудь в этом роде. Безусловно, в сочетании с истреблением всего живого...

Там, где есть просто бонусы, не обходится и без бонусов продвинутых. Не обошлось. Пошарив по закромам родины *Shinobi* и поскребя по сусекам, можно обнаружить ценности магического характера, резко повышающие эффективность боевых действий и производящие устрашающее впечатление на врага. Враг должен бояться, а зрители плакать. Таковы законы жанра, в котором имеет право на жизнь определенная сентиментальность, компенсирующая первобыт-

ную примитивность сюжета (в дальнейшем эта совокупность характеристик будет именоваться наивностью).

Так постепенно достигается цель игры — пройти девять уровней, непрерывно куда-то запрыгивая и совершая безумные акробатические упражнения, а еще достигается искомый психологический эффект. Игра, безусловно, затягивает, при этом известный критерий — мозоли от джойстика — говорит, что управле-



ние у игры "ничего", но могло быть и менее нервным. Короче, мозоли имеются. Это между прочим достаточно болезненно. И, кстати, наводит на мысль, что джойстик у NTSC-модели *Saturn*'а менее удобен, нежели у PAL'овской. Что же до самой игры, то назвать ее прекрасным представителем отвратительно-го жанра боевых аркад — язык не поворачивается...

Впрочем, в пристойности исполнения и наивности задумки (это говорит о чистоте души создателей) *Shinobi X* не откажешь. Можно было сделать гораздо хуже. А это — очень скромно, но ругать не за что. Увлекает, простая, не занудная, спинной мозг массируется, ежики идут на север,

#### Коды для Action Replay

Master Code .....	F602ADD4C305
Master Code .....	B60028000000
Бесконечные .....	
Thunder Dragons .....	160252BE0001

★ Sega

80% ГРАФИКА

70% ЗВУК

??% СЮЖЕТ

ИНТЕРЕСНОСТЬ

**Shinobi X**

92%  
(если очень хочется)

# Чудеса на выражах

Лет десять назад славная японская компания *Sega* разразилась просто

потрясающим для тех далеких времен аркадным 2D-симулятором с незатейливым имечком "1943".

Игрушка повествовала (если этот глагол здесь применим) об американо-японских баталиях близ форта *Midway*, происходивших, согласно тому же названию, в самый разгар Второй мировой... Прошло время, пожаловали новые технологии, однако *Sega* вдруг вспомнила свой давний хит и реинкарнировала его в хит новый – *Wing Arms*. А то, что это действительно достойная игра,

пусть доказывает вам наш автор.



Честно говоря, назвать *Wing Arms* чистым симулятором довольно трудно. Скорее, это нечто трехмерное, красивое и очень играбельное.

Сюжет вкратце таков: закончилась Вторая мировая разборка, и недавние враги – Япония с Америкой – превратились в жутких друзей – водой не разлив; но кому-то третьему по

имени *Avalon* это не понравилось, и он, этот кто-то, решил разрушить великую дружбу двух стран путем уничтожения обеих; не понравились эти коварные замыслы и американо-японцам, которые решили дать дружный ответ Чемберлену-Авалону (благодаря чему вы будете летать на самолетах обеих держав).

Итак, перед вами семь разнообразных летал, отличающихся не только визуально, но и своими характеристиками (для PC это, конечно, детский лепет, но *Saturn* по этой части еще дите). Так, выбрав быстрый самолет, вы запросто можете потерять в



броне; летало с мощными пушками наверняка будет не очень маневренно, что обязательно скажется позже – во время полетов в каньоне.

Верив свою судьбу "нырку" и, разумеется, так и не выслушав грозного капитана авианосца, старательно втирающего вам в уши цель миссии, отправляйтесь в оную. И что же видите? Симпатичную самолетную кабину образца 1942–45 гг.; на вас летят полуопрозрачные облака (или вы на них?); ваша чудо-техника обладает полной свободой действий (летать, стрелять и еще раз летать); чаще всего под вами будет плескаться вода, в которую "нырок", увы, нырнуть не может, как бы вы об нее ни бились; зато открывается такая любопытная дополнительная возможность, как игра "в катерки"; также имеются участки суши, в которые, напротив, нырять не рекомендуется. Основная цель пилота – уничтожение самолетов, кораблей и баз противника (не скрою, охота за вражескими крыльями лично мне доставляет большее удовольствие). Под руками у летуна не только штурвал, но и рычаги разнокалиберных пушек (все зависит от того, на чем вы летаете), кнопочки запуска ракет "земля–куда-нибудь", тумблеры изменения скорости, а также смены вида (со стороны), плюс – кнопки, отвечающие за фигуры высшего пилотажа. При желании управление можно сменить на более реалистичное, так сказать, сделать шаг в сторону настоящего авиасимулятора.



Графика игры не на шутку трехмерна. Все самолеты, как уверяют нас авторы, "являются точной копией оригиналов"; при приближении их детализация только улучшается (очень эффективно смотрится стайка пролетающих мимо сорванцов). Иные мелкие, но важные подробности, на мой взгляд, существенно расщепляют игру: к примеру, если вы попадаете в двигатель самолета, пикируя, он оставляет за собой жутковатый дымовой след; при соответствующем попадании в ваше летало может лопнуть любое стекло, и т.д. Нельзя не отметить такую, казалось бы, мелочь, как фонтанчики воды от пули, случись вам разрядить гашетку в море-океан.

Но приятней всего смотрится охота – охота на вас, когда на хвосте висит пара-тройка перманентно постреливающих балбесов. Если во время не очнешься и не предприняешь что-нибудь с приставкой "экстра", можно запросто отведать солененькой водички, правда, превратившись к тому времени в изрядно подгоревший шашлык. Так вот, чтобы с достоинством уйти от настырной погони, советую сбавить скорость и рвануть вниз (если есть куда), делая при этом что-то вроде "бочки" ("шифты").

О пейзажах и прочем антураже можно сказать лишь одно: если графика на этапе с каньоном оставляет желать лучшего, то уровень с большим бомбардировщиком просто великолепен (представьте себе гигантский ночной город, подвергшийся нападению бомбардировщиков; вы должны его

"НА ТО ОН И НЫРОК", – СКАЗАЛ КИД, ПРОВОЖАЯ ВЗГЛЯДОМ УХОДЯЩИЙ ПОД ВОДУ САМОЛЕТ.

"НАДО БЫЛО ЛЕВЕЙ БРТЬ", – С ДОСАДОЙ ВЫПАЛИЛ БАЛУ И ПОЛОЖИЛ ДЖОЙСТИК...



защищать, но вам не до этого – летаете и любуетесь – до тех пор, пока кто-нибудь из вас не превратится в кучку пепла. Скажу честно и просто: кра-си-во, к тому же на уровне 30 кадров в секунду!).

К сожалению, звуковая палитра *Wing Arms* насыщена менее, но она составляет неотъемлемую часть этой игрушки и ее играбельности. Признаюсь, нет ничего лучше, чем, саданув по врагу, увидеть и услышать, как крыло неприятельского летала превращается в дуршлаг; или, всадив дробь по воде, услышать при этом плеск фонтанчиков. А постоянно звучащий неровный гул мотора! Это же песня, создающая невероятно реальное впечатление высоты и ветра! Если же вам все это не по вкусу, можно попросту нарушить звуковое равновесие в пользу музыки. Жалеть не придется, поскольку и с музыкой здесь все в порядке – плотные, профессионально сделанные оркестровые композиции в стиле Джона Вильямса ("Парк Юрского периода", "Звездные войны").

Огорчает одно – нельзя играть влевом. Но это мелочь, которая все равно не влияет на общее впечатление. А оно таково: это один из лучших аркадных симуляторов для 32-разрядных платформ. Правда, он очень короткий...

— V.I.P.

#### Коды для Action Replay

Master Code .....	F6000914C305
Master Code .....	B60028000000
Бесконечные кредиты .....	160654DC0009
Бесконечная броня .....	160659360035
Бесконечные ракеты .....	160659320064

★ Sega

95% ГРАФИКА

97% ЗВУК

93% УПРАВЛЕНИЕ

ИНТЕРЕСНОСТЬ

Wing Arms

89%



# Мультимедиа Дайджест

[HTTP://WWW.ONLINE.RU/SP/MPC/DIGEST](http://www.online.ru/sp/mpc/digest)

— лучший источник информации о новых технологиях:

мультимедиа, цифровое видео и аудио, виртуальная реальность... и, конечно, игры!

## Мультимедиа Клуб

начинает формирование региональной дилерской сети. Приглашаем к сотрудничеству все заинтересованные организации. В заявку необходимо включить полную информацию о вашей фирме и резюме с анализом ситуации на рынке в вашем регионе. Гарантируем лучшие стартовые цены и рекламную поддержку.

**Факс/тел.: (095) 158-5386,  
943-9293, 943-9290**

**E-mail: azazello@online.ru**

### АРТ-МАСТЕР:

г. Минск (017)  
(232-1403)

### ДИВ-К:

г. Ростов (8632)  
(52-7573, 52-2845)

### RCI:

г. Волгоград (8442)  
(36-2305)

### АСТЕРИЯ КЛУБ:

г. Екатеринбург  
(343) 51-1025

### КОМПЛЕКС ПРО:

г. Томск (3822)  
(25-9575, 25-9522)

## НОВОГОДНИЙ ПОДАРОК!

С 1 ноября по 31 декабря 1996 года совершая покупку в Мультимедиа клубе по предъявлению этого талона Вы можете получить ЦЕННЫЙ ПОДАРОК.

**Ждем Вас  
в гости!**



### I-Glasses VR Headset



Новые  
лучшие  
цены

Виртуальная реальность! Легкий и удобный шлем: работает с компьютером, игровыми системами и видеомагнитофоном. Высокое качество изображения, комфортное управление, стерео-звук, поддержка PAL или NTSC. Широкий выбор игр, в т.ч. Flight Unlimited, Heretic, Magic Carpet II, EFX-2000, Quake!

### Forte VFX-1 Headgear



Просто виртуальный шлем.  
С наушниками (от AKG). С джойстиком (CyberPuck). С уникальным интерфейсом (VIP, ACCESS.bus). Новые игры с поддержкой VFX появляются каждый месяц... И многим этот шлем нравится.



Новая разработка американской фирмы Crystal Eyes: трехмерные очки виртуальной реальности Simul Eyes VR!  
Высочайшее качество изображения.  
Посмотреть их вы сможете во всех лучших салонах Москвы. Цена 179\$.

### TB Multisound Pinnacle



Сенсация в мире музыки! Звуковая плата, объединяющая в себе возможности профессиональной аудиостудии: 20-битные конверторы (S/N-100 dB), синтезатор Kurzweil MASS, до 48Mb RAM, покаленный эффект процессор, цифровые I/O. Более подробная информация — в Мультимедиа Дайджесте.

### ДОСТУПНЫЕ КОМПЬЮТЕРЫ



### TB Tropez Plus PnP



Профессиональная звуковая плата, которую ждали многие. 4Mb ROM + 12Mb RAM. Yamaha эффект-процессор. Полная аппаратная совместимость с SB Pro (OPL-3) и General MIDI (MPU-401).



### Darim: MPEG-1 & MPEG-2

MPEGator — система кодирования MPEG-1 в реальном времени. MARS-2, система кодирования анимации и видео в MPEG-1 и -2 с последующим выводом на запись: вещательное качество. VideoTizer — новейшая технология оцифровки видео: 768x576 (RGB 16, 24, 32, YUV 4:2:2), за \$499.



### FAST AV Master & FPS-60

Вы еще не решились какую систему видеомонтажа выбрать? Присматриваетесь к MIRO, но хотите узнать возможные альтернативы? Пожалуйста — у нас представлен весь спектр плат ввода/вывода видео: FAST, Truevision (TARGA), Darim, DPS (Perception) и др.

### Звуковые платы

AudioTrix Pro 44 Voices  
Ultrasound PnP/PRO  
TB Maui (Roland/GM)  
TB Tahiti (16/18 bit, - 89dB)  
**TB Pinnacle, 20 bit, - 100dB**  
TB Tropez 32 PnP (TBS-2000)  
**TB Tropez/PLUS PnP**  
SB AWE32/SB32/SB16  
**ESS-1688 SB 16/32 PnP**  
Ensoniq SoundScape/Elite  
Ensoniq SoundScape DB  
Korg WaveBlaster, 4Mb ROM  
Yamaha DBX50/SW60 XG  
Yamaha SoundEdge SW20  
**TB Crescendo MIDI Kit**  
TB/Gravis MIDI Adapter

### AdB Multiwave Pro/18 Digital Roland VS880 DHR Studio

AWM Summit/Apex/ST  
Усилители Hafler Trans-Nova  
Акустика Tannoy и Genelec\*  
DAT системы **Panasonic**,  
Fostex, Tascam, Alesis\*  
DAC-in-the-BOX  
Цифровые пульты Yamaha  
ProMix-01, 02; Mackie  
MIDI интерфейсы  
**MusicQuest, MidiMan**,  
Steinberg, MOTU  
Novation Bass/Drum Station  
Fatar Studio MIDI Controllers  
Roland MIDI Controllers  
Программное обеспечение:  
более 300 наименований\*  
Библиотеки звуков на CD

### Miro DC30 (CCIR-601, FMW PAL; 6Mb/s; 3.5:1; +Audio!)

Miro Video Mouse  
Perception PVR Professional\*  
Kodak DC620 Professional\*  
Kodak DC20/40/50 Zoom  
**FAST AV Master/FPS60+**  
Truevision: Targa 1000/2000\*  
Truevision Bravado 1000\*  
**Darim MPEGator Encoder**  
Darim MARS-II (MPEG-1/2)  
Darim VideoTizer (S-VHS)  
Data Translation Broadway\*  
CinaAction MPEG Players  
**TV Tuners/VideoBlasters**  
Maxmedia TV Convertors  
программное обеспечение

Yamaha MSW-10 Subwoofer  
Altec Lansing Series ACS-300  
QuickShot SoundMate/Force

### CD-Rom и CDR системы

Sony 88E+ 8Xi, ATAPI  
Goldstar 6/8/10Xi, EIDE  
Panasonic 6/8/10Xi, EIDE  
**Aztech 6/8/10Xi, EIDE**  
**Plextor 8X+ Pro, SCSI-2**  
NEC 3Xp Portable, SCSI-2  
Yamaha CDR-100/102, SCSI-2  
Sony Spressa CDR, 2X, SCSI-2  
CDR Disks (2-8X, Gold)  
Программное обеспечение

### Графические платы

Diamond Stealth 64 Video  
Diamond Stealth 64 Graphics  
Diamond 3D Edge/MVP  
Diamond Stealth 3D  
Diamond FireGL (Glint3D)\*  
**STB LightSpeed 128**

### Профессиональное музыкальное оборудование

DigiDesign AudioMedia III  
**DigiDesign Session 8 HDR**  
Digital CardD PLUS, I/o Card

### Цифровое видео и фото

Miro DC1+ (VHS, 30 fps)  
Miro DC20 (S-VHS, 768x534)

### Акустические системы

Микрофоны, наушники  
**Sony (все модели)**  
Labtec LCS (все модели)  
Jazz Hipster (все модели)  
**Yamaha MST10/15/20 DSP**

## Fujitsu Sapphire 2SX

**3Dlabs**

OpenGL  
COMPLIANT



Windows NT признана лучшей платформой для профессиональной работы с компьютерной графикой, 3D моделированием и видео. Но чтобы ваш 2x процессорный Pentium Pro ни в чем не уступал системам Silicon Graphics, требуется соответствующий графический адаптер. Мы представляем лучшие акселераторы на основе Glint3D и Dynamic Pictures. Специальная цена Sapphire 2SX (8Mb): \$749 (RRP: \$1495).

## Matrox Millennium 3D



Этот графический акселератор получил уже более 100 наград. Лучший продукт 1995 года: от 2 до 8 Mb WRAM, 1600x1200x32 bit, поддержка 3D и MPEG, Windows 95/NT. Для профессионалов в графике... и играх!

## Gravis Ultrasound PnP PRO



Лучшая звуковая плата для вашего PC. Уникальные возможности и аудиохарактеристики. Поддержка большинства звуковых форматов в играх и Windows 95. Оптимизирована для работы в Internet!

## Diamond Multimedia



## ЭЛИТНЫЕ КОМПЬЮТЕРЫ



Да! Это действительно компьютеры экстра-класса, которые могут все. На их базе мы интегрируем графические и видеостанции, профессиональные музыкальные студии, виртуальные комплексы и настоящие игровые системы.

## Sound Conductor 16 PnP

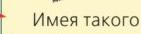


**CENSORED**

Кто сказал, что "хорошо" не может быть дешево? Новые 16-битные звуковые карты на основе ESS-1688 полностью совместимы с SB Pro и Windows Sound System; в них имеется режим Full Duplex и возможность расширения до 3D звука. Поддержка Windows 3.x, 95, NT и OS/2. Специальная цена: \$39, с волновым синтезом (1 Mb) — \$69!

**CH Products**  
только у нас!

## Logitech Wingman Extreme



Имея такого партнера, как Wingman Extreme, вы с легкостью можете выбирать максимальный уровень сложности в любой игре. Wing Commander IV и U.S.Navy Fighters - настоящие асы знают, как там надо летать... Совместим с ThrustMaster и Windows 95!

Hercules Dynamite 128  
VideoLogic GraphicStar 600  
ATI Graphic Adapters\*  
Matrox Media-XL MPEG  
Matrox MGA Millennium 3D  
Matrox MGA 2/4/6 WRAM  
**Matrox MGA Mistique 3D**  
Number #9 Imagine 128 II\*  
Fujitsu Sapphire 2SX (Glint3D)  
Dynamic Pictures Pro Graphics:  
Oxygen102 / V192\*

графические станции на базе Dual PentiumPro и Windows NT  
ACER, DELL, Hewlett Packard\*

### Контроллеры

Gravis Thunderbird Joystick  
Gravis GRIP Pack/GamePad  
**Gravis Firebird/Firebird II**  
Gravis Analog/Pro Joystick  
Gravis Phoenix System  
Dexxa Gamepad/Joystick  
Logitech Mouses (все модели)  
**Logitech Wingman/Extreme**  
ThrustMaster (все модели)  
ThrustMaster F-16 FLCS

ThrustMaster F-16 TQS  
ThrustMaster Formula T2  
ThrustMaster RCS  
ThrustMaster XL Controller  
CH Products (все модели)  
CH F-16 Combatstick  
CH F-16 Flightstick  
CH Flightstick Pro, IBM/3DO  
CH Pedals/Pro  
CH Throttle/Pro  
CH Virtual Pilot/Pro  
QuickShot (все модели)

**Виртуальная Реальность**  
Fotre VFX-1 VR HeadGear

I-Glasses Video/PC VR System  
**Crystal Eyes/Simul Eyes VR**  
ThunderSeat — кресло VR  
игровые комплексы "под ключ"

### Мониторы

Sony Trinitron 15SX/SFII  
Sony Trinitron 17SFII/SEII  
Sony Trinitron 20"  
ViewSonic & Panasonic\*  
Мониторы Miro для DTP

### Комплектующие

Iomega JAZ/ZIP съемные HDD  
Intel Pentium CPUs: 75-200, Pro

## Мультимедиа Клуб

предлагает широчайший ассортимент компьютерного и мультимедиа- оборудования. Здесь вы найдете ответы на вопросы: Каким должен быть **домашний компьютер?** Как создать персональную музыкальную, графическую или видеостудию? Что такое **Виртуальная Реальность** и **Интернет?** У нас и у наших партнеров всегда можно найти **самые последние новинки** в области мультимедиа и получить необходимые консультации.

### ФОРМОЗА:

"Китай-город"  
(917-0072, 917-0125)

"На Руставели"  
(219-0080, 5 линий)

м. Полежаевская  
(195-0328, 195-6983)

м. Беговая  
(945-8877, 945-4960)

ВВЦ  
(974-6005)

м. Лубянка  
(921-5826, 928-8276)

### MAREX:

### MEGATRADE:

м. Беговая  
(945-8877, 945-4960)

### ГЛЭДИС:

м. Беговая  
(945-8877, 945-4960)

### КОМПЬЮТЕРНЫЕ САЛОНЫ:

м. Беговая  
(945-8877, 945-4960)

### FLAKE:

(261-9039, 261-0915)

Жесткие диски (в т.ч. A/V):  
850Mb-9Gb, IDE/SCSI  
Память: SIMM 1-32 Mb  
Pentium Motherboards: Triton2  
Принтеры: Sharp  
Клавиатуры: Cherry, Fujitsu  
Модемы:USR Sportser/Courier  
**Модемы: MaxTech/GVC**  
+ более 36000 наименований по каталогу Optima Distribution

**Наши специалисты  
осуществляют настройку  
и upgrade компьютеров.**

\*Некоторые модели доступны только под заказ.  
\*\* Конфигурация определяется в соответствии с пожеланиями клиента.

Все логотипы и торговые марки являются собственностью соответствующих компаний.

Мультимедиа Клуб представляет весь спектр продукции **Advanced Gravis, Turtle Beach Systems, Yamaha, Sony, Matrox, Miro, Fast, Darim, Logitech, CH Products, Virtual I/o, Crystal Eyes.**  
Приглашаем дилеров и OEM-партнеров. Гарантируем лучшие оптовые цены и рекламную поддержку.

# SIEMENS NIXDORF

ВЗРОСЛЫЙ  
КОМПЬЮТЕР  
ДОСТУПНЫЙ  
РЕБЕНКУ



SIEMENS  
NIXDORF



LAMPORT  
COMPUTER COMPANY